THE [BR]ACK HACK

UMA TRADUÇÃO BRASILEIRA
NÃO-OFICIAL DO RPG DE DAVID BLACK

THE [BR]ACK HACK

UMA TRADUÇÃO BRASILEIRA NÃO-OFICIAL DO RPG DE DAVID BLACK

Esta tradução é totalmente feita por fãs, e não possui fins lucrativos. Seu propósito é somente de disponibilizar (em português brasileiro) esta obra - de autoria original de David Black - ***para as pessoas que adquiriram o material original em inglês***

Se você porventura tem acesso a este arquivo e não comprou a obra original, COMPRE através deste >>>link<<<

Apoie o autor!

Se uma possível tradução oficial vier a existir aqui no Brasil, esta tradução será removida em respeito aos detentores das licenças originais.

Um jogo compreensível de interpretação de fantasia com regras leves no estilo Old School

- escrito [originalmente] por -

DAVID BLACK

- . -

Apresentando regras caseiras DIY da era dos jogos de fantasia originais e teorias modernas de design de jogos

TRADUÇÃO

Equipe TheBrackHackers

ARTE INTERNA, MAPAS, MAPA HEX

Versão ilustrada em breve

AGRADECIMENTOS

Grupo de TBH no Facebook
Grupo de TBH no Google+
Grupo de TBH no MeWe

JOGANDO THE [BR]ACK HACK
p. 6

REGRAS PARA TODOS
p. 8

MOVIMENTO & DISTÂNCIA
p. 10

ATACANDO, DEFENDENDO & DANO
p. 13

NÍVEIS & EXPERIÊNCIA
p. 16

REGRAS PARA OS JOGADORES
p. 17

MAGIAS & FEITIÇOS
p. 19 + 26 + 44

CRIANDO UM PERSONAGEM
p. 19

REGRAS PARA O MJ
p. 30

ENCONTROS ALEATÓRIOS
p. 32

EQUIPAMENTO & ECONOMIA
p. 34

EMPREGADOS & SERVIÇAIS
p. 36

PÂNICO & LUZ
p. 37

DOENÇAS, NARCÓTICOS & VENENOS
p. 38

FERRAMENTAS, REFERÊNCIA RÁPIDA
p.48

PNJS
p. 49

ENIGMAS, ARMADILHAS & PORTAS SECRETAS
p. 73

MONSTROS
p. 86

TESOURO & ITENS MÁGICOS
p.120

APÊNDICE
p.123

JOGANDO THE [BR]ACK HACK

O QUE É ESTE JOGO?

The [BR]ack Hack (TBRH) é um jogo de mesa de interpretação de papéis jogado com lápis, papel e dados. *TBRH* olha para os jogos de investigação de masmorras dos anos 70, remontando àquelas experiências com regras modernas para outra geração de jogadores.

O jogo foi desenvolvido para usar um conjunto simples de regras que são apresentadas numa linguagem clara e conversacional. Para comodidade do jogo qualquer coisa estilizada em ***Negrito Itálico*** está no apêndice da p.123 para referência rápida durante o jogo.

COMO FUNCIONA?

O jogo é jogado na imaginação conjunta das pessoas envolta da mesa. ***Jogadores*** criam ***Personagens*** que exploram um mundo imaginário, apresentado a eles pelo ***Mestre do Jogo***, indo em ousadas e perigosas aventuras.

O QUE OS JOGADORES DEVEM FAZER?

O papel dos ***Jogadores*** no jogo é claro mas não necessariamente fácil! Eles serão apresentados a uma cena onde eles descrevem em ***Turnos*** o que seus ***Personagens*** fazem, rolando dados para determinar o resultado de suas ***Ações***.

ROLANDO O DADO

TBRH usa dados poliédricos para conduzir o jogo imparcialmente. Se você ver d4, d6, d8, d10, d12 e d20 escrito nas regras - isto refere-se a um dado daquele tamanho, portanto um d20 é um dado de 20 lados e um d4 é um de quatro lados.

O QUE O MESTRE DO JOGO DEVE FAZER?

O papel do ***Mestre do Jogo (MJ)*** é bem diferente dos ***Jogadores***. Ele controla o ***Movimento*** e ***Ações*** dos ***Personagens Não Jogadores (PNJs)*** e ***Monstros***, apresentando o mundo para os ***Jogadores***, ajudando-os a navegá-lo com decisões justas e rolagens de dados e descrevendo os eventos que acontecem durante o jogo.

JOGANDO UM JOGO

Você vai precisar de alguns ***Jogadores*** que vão controlar um ***Personagem*** cada e uma pessoa para agir como o ***MJ*** que vai controlar os ***Monstros***, ***PNJs***, e entregar uma espécie de mundo pré-planejado ou improvisado para ser explorado.

Os ***Jogadores*** devem criar alguns ***Personagens*** (ver p.19) ou introduzir algum que eles já tenham. O ***MJ*** deve começar a sessão montando a cena, explicando brevemente onde os ***Personagens*** estão e o que eles podem ver - é uma boa ideia recapitular rapidamente qualquer coisa que os ***Personagens*** devam saber - e então fazer a pergunta **"O que vocês querem fazer a seguir?"**

Os ***Jogadores*** dizem ao ***MJ*** quais são as ***Ações*** dos seus ***Personagens*** e então o ***MJ*** declara os resultados, solicitando dados para serem rolados se existir uma chance de falha - ou tomando decisões consistentes.

O ESPÍRITO DOS RPGS DE MESA DIY*

Aquilo que *TBRH* encoraja acima de tudo é a liberdade de moldar as regras, personalizando-as para adequá-las às preferências e necessidades de todos que estão jogando. Em outras palavras - mude as regras!
- **Hackeie-as**** **e faça-as suas**.

EXEMPLO DE JOGO

MJ: "Espero que os cultistas não os encontrem e comam seus corações!" Gargalha o feiticeiro louco enquanto ele maniacamente acena adeus.
Guerreiro: Oh, isso vai ser *ótimo*.
Ladrão: Eu grito sarcasticamente de volta "Obrigado!"
Mago: Rápido, vamos logo sair daqui!
Ladrão: Ok! A tampa dos esgotos está ***Próxima***?
MJ: Sim e é feita de barras de ferro enferrujadas.
Ladrão: Eu me ***Movo*** em direção a ela e como minha ***Ação*** eu vou procurar por armadilhas.
Guerreiro: Assumindo que é seguro, eu quero entortar as barras, para podermos nos esgueirar por ela.
Mago: Eu quero conjurar *Luz* em meu cajado para que possamos ver os arredores ***Próximos***.
MJ: Ok, Ladrão, teste sua ***Sabedoria*** rolando um d20 abaixo de seu valor de ***SAB*** - para procurar por armadilhas na tampa.
Ladrão: *rola o dado* Consegui!
MJ: Você está confiante de que está livre de qualquer coisa projetada para prejudicá-los. Guerreiro, ainda quer entortar as barras? Se sim, teste sua ***Força***!
Guerreiro: *rola o dado* Moleza!
MJ: Muito bom. Agora Mago, você conjura *Luz* em seu cajado - ele brilha. Este é um feitiço de 1º nível que você havia memorizado, certo?
Mago: Sim.
MJ: Ok, teste sua ***Inteligência*** e adicione 1 à sua rolagem no d20 - porque é um feitiço de 1º nível - se você falhar você não poderá mais conjurar esse feitiço da memória novamente.
Mago: *rola o dado* Eu preciso rolar abaixo, não igual, certo?
MJ: Certo.
Mago: Droga, falhei.
MJ: Azarado! Além das barras entortadas há um longo túnel escuro de esgoto levando para as profundezas abaixo. O que vocês querem fazer em seguida?
Guerreiro: Explorar túnel abaixo...?
Ladrão: De acordo! Vou me esgueirar à frente.
Mago: E eu protegerei a retaguarda!
MJ: Ok Ladrão, você se ***Move*** abaixo pelo túnel de esgoto, ainda ***Próximo*** de seus amigos, por favor, teste sua ***Destreza*** para ver o quão silencioso você está - lembre-se que você possui ***Vantagem*** em testes quando estiver movendo-se em silêncio, role dois d20 e escolha o resultado que desejar.
Ladrão: *rola o dado* Apesar de ter rolado dois dados consegui um 17 e 19. Quais são as consequências?
MJ: Opa. Você está fazendo muito barulho tentando ser furtivo, um Carniçal escondido na escuridão ***Perto*** de você salta e ***Ataca***!
Ladrão: Droga!
MJ: Hora da ***Iniciativa***! Todos testem sua ***Destreza***, passar significa que você age antes do Carniçal, falhar significa que você

**DIY (Do-It-Yourself! ou Faça-Você-Mesmo!): É o método de construção, modificação ou reparação de coisas diversas sem a ajuda direta de especialistas ou profissionais da área.*

*** Hackeia-as: Vem do inglês: hack (recortes/modificações).*
Entende-se que você deve criar suas próprias regras, adaptar as existentes, ou até mesmo ignorar regras que prejudiquem, de alguma forma, o andamento da mesa.

age depois. Ladrão, você testa com ***Desvantagem***.
Guerreiro: Eu vou antes.
Mago: Eu depois.
MJ: Ladrão?
Ladrão: Quanto tempo demora para construir um ***Personagem*** novo? Eu vou depois.
Guerreiro: Eu quero correr túnel abaixo e retalhar o Carniçal com minha espada bastarda.
MJ: Ok, Guerreiro, você se ***Move*** para ***Perto*** do Carniçal. Teste sua ***Força*** para ver se você o acerta, você deve somar +1 à rolagem, já que o Carniçal é um ***Inimigo Poderoso***.
Guerreiro: *rola o dado* Rolei um 7! *rola o dado novamente* Aí está 8***PV*** de dano.
MJ: Belo acerto! Agora é o ***Turno*** do Carniçal. Ladrão, teste sua ***Força*** para tentar repelir a mordida e garras paralisantes do Carniçal. Lembre-se de adicionar +1 à rolagem.
Ladrão: *rola o dado* Argh! 18.
MJ: Oh céus. Você tem uma sensação dolorosa de entorpecimento pelo seu corpo. Teste sua ***Constituição***, se falhar o Carniçal ***Paralisa*** você.
Ladrão: *rola o dado* Oh não, 20!
MJ: Mago, você vê o Ladrão caindo rígido ao chão, o que você faz?
Mago: Eu começo a retornar devagar.
Ladrão: Eu te pego na próxima vida, seu idiota!

REGRAS PARA TODOS

PERSONAGENS & PNJS

O mundo imaginário que os ***Jogadores*** vão explorar é populado por um elenco de ***Criaturas***. As regras definem ***Criaturas*** como sendo um dos dois tipos seguintes:

- ***Personagens*** controlados pelos ***Jogadores***.
- ***Personagens Não-Jogadores*** (***PNJs***) e ***Monstros*** que são criados e controlados pelo ***MJ***.

CONTROLANDO TURNOS & TEMPO

Toda ***Criatura*** tem um ***Turno*** em que ela pode ***Mover***-se e interagir com o mundo através de uma ***Ação*** - o ***MJ*** vai expor e controlar esses ***Turnos***, afetando o que as ***Criaturas*** podem fazer das duas maneiras:

- ***Momentos*** são usados durante o combate e representam frações de segundos - quando todos estão tentando agir de uma vez, frequentemente um contra o outro.
- ***Minutos*** são usados quando explorando ou aventurando. Eles representam aproximadamente uma dúzia de minutos reais - quando o tempo não for essencial.

Essas medidas abstratas de tempo são escritas de modo a possuírem um tom de conversa. ***Momentos*** (chamados de "rodadas" em outros jogos) são curtos, permitindo tempo suficiente para ***Ações*** rápidas e velozes como um ***Ataque***.

Minutos (chamados de "***Turnos***" em outros jogos) funcionam da mesma maneira, porém são mais longos que os rápidos e tensos

Momentos, dando às ***Criaturas*** mais tempo para se ***Mover***, pensar, e realizar ***Ações*** mais longas e complicadas.

TEMPO RELATIVO

O tempo pode ser escalonado para cima durante as etapas narrativas de jogo, ao invés de ***Minutos*** um ***MJ*** pode usar ***Horas*** quando os ***Personagens*** estiverem em cidades ou áreas de relativa segurança, ou ***Dias*** durante descansos ou viagens entre longas distâncias - um ***Turno*** ainda lhe permitirá ***Mover***-se e realizar uma ***Ação*** normalmente. Porém, o escopo do que pode ser realizado nesta medida de tempo aumenta.

EXEMPLOS RÁPIDOS

Se os ***Personagens*** procuram por uma porta escondida, cada um deles rola para ver se a encontram - talvez levando alguns ***Minutos***. Se um Dragão tenta rasgá-los em dois, eles rolam para ***Defender*** e evadir de suas mandíbulas perversas- acontecendo em apenas ***Momentos***.

O "TURNO" DO MJ

O ***MJ*** reagirá a cada ***Ação*** dos ***Personagens*** narrando os efeitos de cada ***Ação*** no mundo, e então realizar ***Ações*** e ***Movimentos*** em resposta através dos ***PNJs*** e ***Monstros*** apropriados.

RESOLVENDO AÇÕES

Ações simples são automaticamente bem sucedidas - o ***MJ*** apenas reage narrando o que acontece. Entretanto, se é complicada ou perigosa, com uma chance de falha - o ***MJ*** pede ao ***Jogador*** envolvido que role um ***Teste*** de ***Atributo*** para determinar o resultado da ***Ação***.

AÇÕES DOS PERSONAGENS & TESTES DE ATRIBUTOS

Toda ***Ação*** que possa falhar ou tornar pior a situação de um ***Personagem***, é resolvida ***Testando*** um de seus seis ***Atributos***.

Para o seu ***Personagem*** ser bem-sucedido em uma ***Ação***, o ***Jogador*** deve **rolar abaixo** do ***Atributo*** em um d20.

Rolar **igual ou acima** indica que as coisas ocorreram de maneira ruim ou a ***Ação*** não sai como o planejado. O ***MJ*** então narrará as consequências da ***Ação*** fracassada descrevendo como os ***Personagens*** são afetados. Um ***MJ*** nunca rola dados para resolver ***Ações*** de ***PNJs***, ***Monstros***, ou elementos negativos do ambiente, como armadilhas - se esses efeitos envolvem um ***Personagem***, aquele ***Jogador*** rolará. Caso contrário o ***MJ*** fará um julgamento rápido e justo que moverá a história adiante mantendo a lógica da ficção em desenvolvimento, tomando notas se necessário.

VANTAGEM & DESVANTAGEM

Um ***MJ*** pode decidir que uma ***Ação*** ou consequência não é tão simples; talvez algo seja mais ou menos provável de acontecer - possivelmente com uma maior ou menor eficácia - isto é chamado de ***Vantagem*** ou ***Desvantagem***.
Vantagem e ***Desvantagem*** significa que quando uma rolagem estiver sendo realizada, ela deve ser feita duas vezes, como se segue:

- Com ***Vantagem*** o ***Jogador*** escolhe qual resultado usar.
- ***Desvantagem*** significa que o ***MJ*** escolhe o resultado.

Não se esqueça! Isso pode ser aplicado à qualquer rolagem de dado, como dano, o ***Dado de Uso*** de um item ou uma ***Rolagem de Encontro Aleatório***. Se uma situação requer que o ***MJ*** faça uma rolagem em segredo com ***Vantagem***, então o ***MJ*** deve escolher o resultado que for mais favorável aos ***Jogadores***.

DADO DE VIDA & PONTOS DE VIDA

Todo ***Personagem***, ***PNJ***, ou ***Monstro*** possui algo chamado ***Dado de Vida*** (***DV***), acompanhado de um número. Esse número representa seu ***Nível*** - por exemplo, um Ogro de 6º ***Nível*** tem 6***DV*** e um ***Personagem*** que tem 3***DV*** seria de 3º ***Nível***.

DV também indica quantos dados rolar para determinar o número de ***Pontos de Vida***, ou ***PV***, que uma ***Criatura*** começa o jogo.

- ***PNJs*** e ***Monstros*** rolam d8 para ***PV***.
- ***Personagens*** rolam os dados indicados em sua classe de ***Personagem*** para ***PV*** (p.22-25).

Pontos de Vida são usados para acompanhar o quanto de dano alguma coisa pode sofrer através de desgaste físico e espiritual. Coisas ruins acontecem quando uma ***Criatura*** fica sem ***Pontos de Vida*** (p.14).

Quando um ***MJ*** ou ***Jogador*** rola a primeira vez para determinar os ***Pontos de Vida*** iniciais de uma ***Criatura***, esse é o máximo que ela pode ter. Nenhuma quantidade de cura, feitiços, ou efeitos pode levá-la para além dessa quantidade. A única maneira para qual uma ***Criatura*** pode aumentar seu ***PV*** máximo é ganhando um ***Nível*** - quando elas o fazem, uma única rolagem de ***Dado de Vida*** é feita e o resultado é adicionado aos seus ***PV*** máximos.

Regras para ***Experiência*** e ***Níveis*** estão na página 16.

MOVIMENTO & DISTÂNCIA

DISTÂNCIAS ABSTRATAS

O The [BR]ack Hack usa quatro variações de distâncias para medir posições relativas de ***Personagens***, outras ***Criaturas***, e coisas no mundo. Do mais próximo para o mais distante:

Perto, ***Próximo***, ***Longe*** e ***Distante***.

Estas distâncias foram designadas para ajudar no estilo de jogo narrativo "teatro da mente", onde mapas e miniaturas não são utilizados. Assim sendo, é útil que tudo no mundo seja estabelecido através de sua distância relativa dos vários pontos de interesse ao entorno.

Por exemplo, em jogo um ***MJ*** pode narrar uma sala para os ***Jogadores*** dizendo, *"Você está **Perto** do vão de entrada norte, que está **Próximo** da fonte. A tocha na parede sul está **Longe** de você."*

MOVIMENTO DAS CRIATURAS

Durante seus ***Turnos***, ***Criaturas*** podem ***Mover***-se para algum lugar ***Próximo***. Se uma ***Criatura*** está ***Próxima*** de alguma coisa e decide ***Mover***-se em direção a esta, ela está ***Perto*** agora. ***Mover***-se muda um passo ao longo da faixa de distância, mais perto ou mais longe de uma ***Criatura***, objeto ou localização.

OBJETOS SÃO ÚTEIS

Tendo em vista que não é necessário uma coleção completa de miniaturas para jogar *The [BR]ack Hack*, objetos como moedas ou peças de xadrez podem ser extremamente úteis para medir posições relativas - como

quem está atrás ou à frente de alguém e outras situações complexas como encontros de combate.

EXPLORANDO, DISTÂNCIAS & AÇÕES

Várias interações com o ambiente e as coisas que nele se encontram vão exigir dos ***Personagens*** que estejam a certas distâncias do alvo. Por exemplo, para ***Atacar*** alguém com uma espada um ***Personagem*** precisa estar ***Perto*** dele, para disparar nele com um arco um ***Personagem*** deve estar idealmente ***Longe***.

DISTÂNCIAS RELATIVAS

Estas faixas de distância são escalonadas para cima ou para baixo em qualquer nível, de forma parecida com *Tempo Relativo* (p.9). De salas adjacentes a cidades e montanhas, tudo no mundo pode ser definido por sua distância relativa a outro ponto. Durante ***Momentos*** tensos é escalonada para baixo significantemente - ***Perto*** sendo menos que 1,5 metros de distância e ***Próximo*** em torno de 9 metros de distância. Enquanto os ***Personagens*** exploram uma localização e eles têm ***Minutos*** à sua disposição, um lugar ***Próximo*** poderia ser o fim de um caminho, mais de 90 metros de distância.

CONVERTENDO MEDIDAS

Aqui estão alguns guias aproximados para converter medidas reais ou incrementos em uma matriz de combate - úteis para miniaturas e aventuras escritas para outros jogos.

- ***Perto*** - mais ou menos **1,5 metros** ou **1 Quadrado**
- ***Próximo*** - até **9 metros** ou **6 Quadrados**
- ***Longe*** - até **18 metros** ou **12 Quadrados**
- ***Distante*** - além de **18 metros** ou **12 Quadrados**

MINI MAPA DE COMBATE

ORDEM DE MARCHA

Útil para acompanhar a ordem dos ***Personagens*** em corredores ou quando viajando em estradas.

Retaguarda						Frente

ATACANDO, DEFENDENDO & DANO

INICIATIVA & A SEQUÊNCIA DE COMBATE

Quando um combate começa, todos os participantes devem ser organizados em uma sequência para que possam agir e reagir em ***Turnos.*** No início de cada ***Momento,*** os ***Jogadores*** devem rolar um ***Teste*** de ***DES*** para seus ***Personagens***. Aqueles que obtiverem sucesso realizam seus ***Turnos*** antes dos ***PNJs*** oponentes. Eles, como um grupo, devem debater para decidir a sequência em que cada um dos ***Personagens*** fará suas ***Ações*** individuais. Aqueles que falharem em seus ***Testes*** de ***DES*** agem após seus oponentes.

ATACANDO & DEFENDENDO

Com uma ***Ação*** um ***Personagem*** pode fazer um ***Ataque*** contra um oponente para causar dano. O ***Jogador*** dele deve primeiro obter sucesso em um ***Teste*** de ***Atributo***, para só então rolar o seu dado de ***Dano de Ataque*** e subtrair o resultado dos ***PV*** do oponente.

Da mesma forma, algo certamente tentará causar dano de volta, e reduzir os ***PV*** de um ***Personagem***. Para ***Defender*** e evitar este dano o ***Personagem*** deve obter sucesso em um ***Teste*** de ***Atributo.*** O ***MJ*** irá determinar qual teste será usado para ***Atacar*** e para ***Defender***, usando as diretrizes abaixo:

- **Corpo-a-corpo -** ***Testes*** **de** ***Atributo*** de **FOR** para ***Atacar*** e ***Defender*** com espadas, machados, etc.
- **À Distância -** ***Testes*** **de** ***Atributo*** de **DES** para ***Atacar*** e ***Defender*** com arcos e armas de arremesso.

ARMADURA

Cada tipo de armadura que um ***Personagem*** vestir concede ao ***Jogador*** uma "pilha" de ***Dados de Armadura.*** Cada ***Dado de Armadura*** é um d6, e a quantidade de d6 na pilha é igual ao ***Valor de Armadura*** (***VA***) da armadura vestida. Por exemplo, uma armadura de couro (***VA***2), concede dois ***Dados de Armadura*** para a pilha de um ***Jogador***.

- Caso um ***Personagem*** falhe em ***Defender*** ou esteja prestes a sofrer dano, ele pode tirar um ***Dado de Armadura*** de sua pilha, colocar de lado e declará-lo "***Quebrado***". Em troca, isso permite que todo dano daquele ***Ataque*** ou efeito seja ignorado.
- ***Dados de Armadura*** que foram ***Quebrados*** e colocados de lado não podem ser usados para ignorar danos futuros.

Após um ***Descanso***, qualquer ***Jogador*** com ***Dados de Armadura Quebrados*** pode tentar consertá-los rolando-os:

- Se eles rolarem *acima* do ***VA*** da armadura - o dado não está mais ***Quebrado***.
- Se eles rolarem *abaixo* ou *igual* ao ***VA*** da armadura, o dado fica ***Quebrado*** permanentemente até ser reparado. Se todos os ***Dados de Armadura*** de uma pilha estão permanentemente ***Quebrados*** a armadura é destruída.

Valores de Armadura **não são cumulativos**. Apenas a armadura com o maior ***VA*** é levada em conta. Escudos e elmos adicionam cada um deles +1 ao tamanho da pilha. Eles, de forma alguma, modificam o ***VA.***

ARMADURA	VA
Tecido / Improvisada	1
Couro	2
Cota de Malha	3
Placas & Malha	4
Escudo / Elmo	+1 dado

DANO & PONTOS DE VIDA

Se um ***PNJ*** ou ***Monstro*** recebe dano de um ***Ataque***, ou se um ***Personagem*** falha em ***Defender***, eles subtraem o dano de seus ***Pontos de Vida*** (***PV***) totais.

- Quando um ***Personagem*** ou ***PNJ*** são reduzidos a 0***PV*** eles estão inconscientes e colocados ***Fora de Ação*** (***FdA***).
- Quando um ***Monstro*** é reduzido a 0***PV***, ele é removido do jogo.

ARMAS GRANDES

Quando um ***Personagem*** empunha uma arma grande ou de duas mãos, como uma arma de haste ou uma besta pesada, 1d4 deve ser rolado e adicionado ao ***Teste*** de ***Atributo*** para ***Atacar***, ***Defender*** e para todas as rolagens de ***Dano de Ataque.***

ACERTOS CRÍTICOS

Quando o resultado de uma rolagem de d20 em um ***Ataque*** for um 1 natural, ou uma rolagem de ***Defesa*** for um 20 natural, o dano causado à ***Criatura*** é dobrado.

COMPLICAÇÕES

Algumas habilidades, efeitos mágicos e consequências de ***Ações*** geram complicações para ***Criaturas*** até que um ***Teste*** de ***Atributo*** bem-sucedido, à escolha do ***MJ***, seja realizado. Algumas vezes, realizar este ***Teste*** pode exigir uma ***Ação.***

- **Enfraquecido** - Todos os ***Testes*** de ***Atributo*** são rolados com ***Desvantagem.***
- **Distraído** - Um ***Personagem*** não pode realizar nenhuma ***Ação***, mas ainda pode se ***Mover*** normalmente.
- **Preso** - Um ***Personagem*** não pode se ***Mover***, mas pode realizar ***Ações*** normalmente.
- **Paralisado** - Um ***Personagem*** não pode se ***Mover*** nem realizar ***Ações.***

DANO CONTÍNUO

Alguns ***Ataques*** e magias provocam dano em ***Criaturas*** após seus efeitos iniciais. Quando uma ***Criatura*** recebe ***Dano Contínuo*** ela perde ***PV*** iguais ao seu ***Nível*** no início de cada ***Turno.*** Um ***Teste*** de ***Atributo*** à escolha do ***MJ*** deve ser feito pelo ***Jogador*** no final do ***Turno*** para determinar se o ***Dano Contínuo*** persiste.

FORA DE AÇÃO (FDA)

Quando um ***Personagem*** é colocado ***Fora de Ação*** ele não pode mais realizar ***Ações*** nem se ***Mover***. Quando receber ajuda ou estiver fora de perigo, o ***Personagem*** deve rolar na tabela abaixo para descobrir o que acontece com ele.

- Se ele sobreviver (resultado 1-5) ele recupera 1d4 ***PV*** contados a partir de zero e não está mais ***FdA.***

Se o lado do ***Personagem*** perder a luta ou for incapaz de recuperar o corpo do ***Personagem FdA***, **ele está perdido para sempre - e presumidamente morto!**

FORA DE AÇÃO	
1	**Nocauteado** - Apenas sofreu um nocaute
2	**Cabeça Inchada** - ***Desvantagem*** em todos os testes pela próxima meia hora de jogo
3	**Ossos Quebrados** - ***Desvantagem*** em todos os ***Testes*** de ***FOR***, ***DES*** e ***CON*** pelo resto da sessão
4	**Desfigurado** - ***CAR*** reduzido em 1d4
5	**Aleijado** - ***FOR*** ou ***DES*** reduzidos em 2
6	**Morto** - O personagem morre!

BRAÇOS

1. Punhos destroçados
2. Dedo quebrado em zigue-zague
3. Pulso estilhaçado
4. Dedos partidos
5. Talho grande e sujo
6. Braço ferrado
7. Ombro deslocado
8. Mão pulverizada
9. Bíceps explodido
10. Mão arrancada
11. Cotoco mutilado
12. Chafariz Vermelho!

CABEÇA

1. Dois olhos roxos
2. Nariz esmagado
3. Cicatriz maneira na sobrancelha
4. Dentes quebrados
5. Mandíbula fraturada
6. Orelhas arruinadas
7. Escalpo perdido
8. Maior parte do nariz se foi
9. Desenvolve sigmatismo
10. Globo ocular leitoso
11. Crânio fraturado
12. Dano cerebral!

PERNAS

1. Dedão quebrado
2. Tornozelo torcido
3. Rótula rachada
4. Dedões arrancados
5. Tendão rompido
6. Perfuração profunda
7. Pé fraturado
8. Joelho estilhaçado
9. Fratura horrenda
10. Pé esmagado
11. Osso exposto
12. Cotoco ensanguentado!

CORPO

1. Sem fôlego
2. Ai! Partes baixas
3. Costela machucada
4. Corte longo e profundo
5. Ferimento doloroso na barriga
6. Costelas visíveis
7. Rins perfurados
8. Fígado retalhado
9. Esterno partido
10. Colapso pulmonar
11. Eviscerado
12. Coração esmagado!

TABELA DE DANO LOCALIZADO

Você precisa determinar onde uma ***Criatura*** foi ferida? Lance o dado de ***Dano de Ataque*** em cima desta página

NÍVEIS & EXPERIÊNCIA

ADQUIRINDO EXPERIÊNCIA

The [BR]ack Hack usa um sistema abstrato de ***Experiências*** para medir a evolução de um ***Personagem*** conforme ele se aventura e cresce em poder. Ao contrário de muitos outros jogos, ***Personagens*** não ganham pontos incrementalmente, tudo que importa é que o ***Personagem*** seja capaz de ***Experienciar*** coisas suficientes que irão mudá-lo como pessoa. Existem várias maneiras pelas quais um ***Personagem*** pode ser recompensado com ***Experiência*** pelo ***MJ***.

- Derrotando em combate ou frustrando os planos de um inimigo poderoso "nomeado".
- Descobrindo a entrada - ou um nível novo, mais profundo, de uma "masmorra" ou covil e começar a explorá-lo.
- Redescobrindo um artefato mágico de uma era pregressa mais esclarecida.
- Completando uma missão para um ***PNJ.***
- Superando, desarmando ou sobrevivendo a uma ameaça poderosa e mortal, como uma armadilha mágica ou maldição.
- Falhando tão espetacularmente e de forma tão dramática que todos ao redor da mesa concordam que é merecido.

USANDO EXPERIÊNCIA PARA GANHAR NÍVEIS & PODER

Um vez que um ***Personagem*** tenha adquirido um número de ***Experiências*** igual ao seu ***Nível*** atual, ele pode "compartilhá-las" para avançar um ***Nível.*** Exemplo, um ***Personagem*** de 2º ***Nível*** precisaria compartilhar 2 ***Experiências*** para avançar para o 3º ***Nível***.

- Cada classe adquire algo diferente quando sobe de ***Nível***, veja as páginas 22-25 para cada benefício de classe.

COMPARTILHANDO EXPERIÊNCIA

Para que o ***Personagem*** "compartilhe" suas ***Experiências*** - ele deve ir farrear e agraciar seus companheiros de farra com histórias de suas façanhas e reputação crescente. Um ***Jogador*** que deseja que seu ***Personagem*** compartilhe ***Experiências*** deve:

- Contar aos outros ***Jogadores*** uma história curta do passado de seu ***Personagem*** - durante uma rodada de bebidas e brindes - para cada ***Experiência*** que queira compartilhar.

- O ***Jogador*** deve rolar 1d6 para cada história contada. Isso representa o custo em moedas pela comida e bebida que acompanham a farra - se o ***Personagem*** não puder pagar - o ***MJ*** irá determinar o tamanho da dívida contraída e para quem ele deve.

- Pegue o maior valor rolado entre os d6 e consulte a tabela de Farra abaixo.

FARREANDO	
1	**Embriaguez e Baderna!**: Multado por mau comportamento - role todos os d6 novamente, somando o resultado ao custo
2	**Briga de Bêbado**: Perca uma quantidade de ***PV*** Máximos iguais ao ***Nível*** do ***Personagem***, recupere-os na próxima sessão
3	**Fama**: ***Testes*** de ***CAR*** possuem ***Vantagem*** pelo resto da sessão
4	**Festança!**: Role um d20, se o resultado for maior que ***CAR***, receba 1 ponto de ***CAR***
5	**História real**: Altere um ***Antecedente***
6	**Segredos revelados**: Receba outro ***Antecedente*** completamente novo

REGRAS PARA OS JOGADORES

TURNOS DE PERSONAGEM

Todo ***Personagem*** normalmente pode fazer duas coisas em seu ***Turno***: se ***Mover*** para algum lugar ***Próximo***, e realizar uma ***Ação.*** Tudo que um ***Personagem*** fizer para interagir ou impactar o estado do mundo é considerado uma ***Ação.*** Alternativamente, ele pode abrir mão de sua ***Ação*** e fazer um ***Movimento*** extra.

A duração e a complexidade da ***Ação*** deve se comparar com a quantidade de tempo que o ***Personagem*** possui para completá-la. O ***MJ*** determina o tempo, que pode ser ***Momentos*** ou ***Minutos***. Frequentemente, quando perigo ou intriga não estão envolvidos, ***Horas*** e ***Dias*** podem ser usados para permitir ***Ações*** mais demoradas e complexas.

RECURSOS LIMITADOS & O DADO DE USO

Quando um item descrito possuir ***DU*** e um número após seu nome, ele é considerado item consumível ou limitado. O "***DU***" significa ***Dado de Uso***, o número indica qual é o tamanho do dado. Por exemplo, óleo (***DU***6) possui um ***Dado de Uso*** de 1d6.

Quando esse item é utilizado seu ***Dado de Uso*** deve ser rolado. Se o resultado for 1-2, o ***Dado de Uso*** é rebaixado para o próximo dado na seguinte sequência:

DU20 > DU12 > DU10 > DU8 > DU6 > DU4

Quando você rolar 1-2 em um d4 - o menor dado da sequência - o item se esgota, e o ***Personagem*** não possui mais usos dele.

DADO DE USO & MUNIÇÃO

Para verificar o ***Dado de Uso*** de munições como flechas e balas, role o ***DU*** após o combate ser resolvido.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS

Se um ***Personagem*** usar uma armadura que não está listada em sua classe - ele deve somar o ***Valor de Armadura*** dela ao resultado do d20 em todos os ***Testes*** de ***Atributo***.

DESCANSANDO

Quando um ***Personagem Descansa*** por uma ***Hora***, ele pode rolar qualquer ***Dado de Armadura Quebrado*** para verificar se ele está ***Quebrado*** permanentemente, precisando dos reparos de um ferreiro, ou se ele pode ser usado normalmente outra vez.

Depois de uma ***Hora*** de ***Descanso*** um ***Jogador*** pode rolar um dos ***DV*** do ***Personagem*** e recuperar ***PV*** iguais ao resultado da rolagem.

Para cada ***Dia*** de ***Descanso*** gasto em tempo narrativo - sem ***Testes*** de ***Atributo*** de ***Força*** ou ***Destreza***, um ***Personagem*** pode rolar todos os seus ***DV*** e recuperar ***PV*** iguais ao resultado das rolagens.

CURANDO

Personagens podem recuperar ***Pontos de Vida*** por meio de magias, poções, descanso ou habilidades. Independente de quantos ***Pontos de Vida*** são curados, um ***Personagem*** nunca pode recuperar mais do que seus ***PV*** máximos.

Se um ***Personagem*** que esteja ***Fora de Ação*** recuperar ***PV***, mas ainda não tenha rolado na tabela de ***FdA***, comece a contagem a partir de zero. Esse ***Personagem*** agora está novamente de pé e não mais ***FdA.***

USANDO ANTECEDENTES PARA GANHAR VANTAGEM

Uma vez por sessão, um ***Jogador*** pode dizer ao ***MJ*** que seu ***Personagem*** está usando seu ***Antecedente*** para ajudá-lo em um ***Teste*** de ***Atributo.*** O ***Jogador*** deve fornecer uma explicação narrativa convincente de como o ***Antecedente*** do ***Personagem*** está relacionado à ***Ação*** que deseja executar, além de expor algo relevante sobre a história de seu ***Personagem.***

Se o ***MJ*** concordar - o ***Jogador*** poderá rolar o ***Teste*** de ***Atributo*** com ***Vantagem.***

INVENTÁRIO

Um ***Personagem*** pode carregar confortavelmente uma quantidade de itens menor ou igual à sua ***FOR.***

- Carregar mais itens que sua ***FOR*** significa que você está ***Sobrecarregado*** e TODOS os ***Testes de Atributo*** são rolados com ***Desvantagem.***
- ***Personagens*** simplesmente não podem carregar um número de itens maior que o dobro de sua ***FOR.***

BANINDO MORTOS-VIVOS

Um Clérigo pode tentar ***Banir Monstros*** mortos-vivos ***Próximos*** como uma ***Ação.*** Ele deve testar sua ***SAB*** somando à rolagem os ***DV*** da ***Criatura*** mais forte, para cada grupo de mortos-vivos que ele estiver tentando ***Banir*** (grupos são determinados pelo ***MJ*** em caso de dúvida).

Monstros mortos-vivos que forem ***Banidos*** sofrem dano igual ao ***Nível*** do Clérigo e devem gastar seus ***Movimentos*** futuros (e converter ***Ações*** em ***Movimentos***) de modo a estarem ***Distantes*** do Clérigo que os ***Baniu.*** Um ***Banimento*** bem-sucedido dura uma quantidade de ***Momentos*** iguais a 1d4 + o ***Nível*** do Clérigo banidor.

MAGIAS & FEITIÇOS

Magos e clérigos - conhecidos como ***Conjuradores*** - têm a habilidades de memorizar e conjurar feitiços e preces, respectivamente, escolhidos da lista de sua classe (p.26-27).

MEMORIZANDO MAGIAS

Uma vez por ***Dia*** um ***Conjurador*** pode gastar uma hora memorizando um número de feitiços e preces igual ao seu ***Nível***, através de livros e pergaminhos. Um ***Conjurador*** só pode memorizar feitiços e preces de níveis menores ou iguais ao seu próprio ***Nível***.

CONJURANDO MAGIAS

Um ***Conjurador*** pode gastar uma ***Ação*** no seu ***Turno*** para conjurar uma magia que tenha memorizado. Uma vez que os efeitos de uma magia tenham sido resolvidos, o ***Conjurador*** deve fazer um ***Teste*** de ***Atributo*** - adicionando o nível do feitiço ou prece à rolagem. Se ele já conjurou essa magia nesta sessão o ***Teste*** de ***Atributo*** é feito com ***Desvantagem***. Se ele falhar, o feitiço ou prece não estará mais memorizado.

Quando os ***Turnos*** estão sendo contados usando ***Minutos***, um ***Conjurador*** pode gastar uma ***Ação*** para tentar conjurar um feitiço ou prece lendo-o de um livro ou pergaminho. Para isso, ele deve fazer um ***Teste*** de ***Atributo*** - adicionando o nível do feitiço ou da prece ao teste. Se ele for bem-sucedido, a magia é conjurada. Se ele falhar, algo dá errado e o ***Jogador*** deverá rolar na *Tabela de Efeitos Mágicos Colaterais* (45).

Um ***Conjurador*** só pode conjurar magias de níveis menores ou iguais ao seu próprio ***Nível***.

Feitiços arcanos usam ***Inteligência*** e preces usam ***Sabedoria*** para todos os ***Testes*** de ***Atributos***.

CRIANDO UM PERSONAGEM

ROLANDO DADOS E CRIANDO UM CONCEITO

O primeiro passo para criar um ***Personagem*** memorável é elaborar um "conceito" envolvente. Em sua mente, pense em uma frase que resume quem é o ***Personagem*** e o que pode torná-lo interessante para jogar.

Para entender todas as regras e mecânicas, siga as etapas **A, B, C** e **D**.

A ROLE DADOS PARA SEUS ATRIBUTOS

Personagens têm seis ***Atributos*** definidos, que estão listados a seguir, juntamente com o que cada atributo é e com o que se relaciona nas regras. Eles definem tudo sobre o ***Personagem*** - quão forte, ágil, resistente, inteligente, sábio e carismático ele é.

- Pegue 3d6, role-os e some o resultado. Faça isso para cada um dos ***Atributos*** abaixo em ordem - escrevendo os resultados com um lápis, ao lado dos ***Atributos*** em uma ficha de ***Personagem***.
- Se você rolar 14+, não jogue os dados para o próximo ***Atributo*** - em vez disso, ele será **7**. Role normalmente depois disso.

B TROQUE DOIS ATRIBUTOS

Troque os valores de dois ***Atributos*** entre si se isso se adequar melhor ao conceito do ***Personagem***.

Força (FOR)

Poder físico e **Ataques Corpo-a-Corpo**

Destreza (DES)

Rapidez, agilidade e **Ataques à Distância**

Constituição (CON)

Resistência e bem estar físico

Inteligência (INT)

Conhecimento, julgamento e **Feitiços Arcanos**

Sabedoria (SAB)

Astúcia, percepção e **Preces Divinas**

Carisma (CAR)

Influência e poder da personalidade

C ESCOLHA UMA CLASSE

Escolha uma classe das páginas 22 a 25, isso determina que tipo de aventureiro ele é, e que habilidades inatas ele possui. As quatro opções são:

Guerreiro, Ladrão, Clérigo e Mago.

Cada classe também determinará quanto dano um ***Personagem*** inicial pode sofrer - medido em ***Pontos de Vida***, também que tipo de armadura ele pode usar, o dano que causa quando ***Ataca*** e o que ganha à medida que avança de ***Nível***.

D CRIE UM ANTECEDENTE

Use as informações da próxima página para criar uma história única que ajudará o ***Personagem*** em suas aventuras, moldando sua trajetória e quem ele é.

USANDO O ANTECEDENTE DO PERSONAGEM

Antecedentes são tempos significativos na vida passada de um ***Personagem*** que lhes dão ***Vantagens*** em suas explorações atuais. Eles podem representar todo tipo de experiências, habilidades e momentos no passado de um ***Personagem*** - ajudando a definir quem ele era antes de suas aventuras atuais e em que tipo de ***Ações*** eles são bons no momento.

COMO FAZER UM BOM ANTECEDENTE

Defina em uma frase curta que englobe um período interessante no passado do ***Personagem*** - considere o seguinte:

- Os ***Antecedentes*** devem, idealmente, conter um trecho de ficção para a construção do mundo, permitindo ao ***Jogador*** criar um laço narrativo com o mundo do jogo e um elemento de história único para seu ***Personagem***.
- Ele também deve revelar uma habilidade específica ou um campo restrito de proficiência ou conhecimento, que ele aprendeu ou se especializou durante esse tempo.

Aqui estão alguns exemplos curtos de antecedentes e uma tabela de inspiração para ajudar a começar:

"Uma vez passei um verão em Yvesh caçando o Estandarte Negro. Fiz um monte

de inimigos. Rastreei a maioria deles e os matei."

"Eu cresci como uma criança dos esgotos de Sorrowset, furtar e me esconder nas sombras era o meu jeito de sobreviver."

"Ser promovido a Irmão Capelão na 11ª Legião me ensinou tudo o que preciso saber sobre táticas de guerra e morte."

"Eu vivi com as tribos das Colinas Negras. Aprendi a viver da terra. Aprendi a odiar também os soldados do Barão Negro, aqueles cães."

"Eu sou um Mestre do Conhecimento para o Magistério de Bulgator Craxis - a ÚNICA coisa que eu não sei é porquê o Conselho me quer morto."

"O Banco Negro paga um preço alto pela minha cabeça! Eles não são gentis quando grandes somas de dinheiro são surrupiadas."

"O Vento Negro me levou da floresta na minha juventude. Os humanos de Gloomhaven criavam elfos órfãos como eu".

"Já se passaram 100 anos desde que eu era jovem - mas pela minha barba, eu não sei nada da superfície - as estradas nas profundezas das montanhas são como veias para o meu coração - um verdadeiro anão."

D12	INSPIRAÇÃO
1	Criada como uma criança de rua pobre
2	Escapou de ter sido mantido prisioneiro
3	Ganhou a liberdade através do próprio valor
4	Reputação arruinada por vícios
5	Fugindo de uma casa nobre falida
6	Vendido para um mago quando criança
7	Lutou uma guerra distante e inútil
8	Contrabandista de mercadorias ilegais
9	Escolhido como instrumento de deus
10	Sobreviveu a um desastre arcano
11	Filho de exilados políticos
12	Herdeiro perdido de um antigo trono

GUERREIRO

CARACTERÍSTICAS INICIAIS

Pontos de Vida (PV) Iniciais: role 1d4+6
Dado de Vida (DV) Inicial: 1d8
Armas & Armaduras Utilizáveis: Qualquer e todas
Dano de Ataque: Ver 'Mercador da Morte'

D6	TROFÉUS DE GUERRA
1	Escalpo de um chefe inimigo
2	Frasco com lágrimas de viúva
3	Escudo partido do meu senhor
4	Orelhas de uma tribo de goblin
5	Estandarte heráldico de um inimigo
6	Um pingente de dente de dragão

EQUIPAMENTO

Todo ***Guerreiro*** começa com um *Escudo Decorativo* exibindo o desenho de seu brasão, que o ***Jogador*** deve desenhar. Além disso, escolha começar o jogo com A ou B:

- **A** - Túnica de escamas (***VA***2), uma arma de uma mão, escudo grande (+1 ***Dado de Armadura***), 2d6 moedas, ordens seladas.
- **B** - Peles rústicas (***VA***2), elmo de latão (+1 ***Dado de Armadura***), arma de duas mãos, 4d6 moedas, pintura de guerra, livro de rancores.

AUTOCONFIANTE

Quando rolar ***Dados de Armadura Quebrados*** um ***Guerreiro*** pode rolar novamente um resultado 1 no dado.

GOLPE DE ESCUDO

Quando você é ***Atacado*** em combate corpo-a-corpo enquanto empunha um escudo - e sua rolagem de ***Defesa*** é 1-5, o atacante recebe dano igual ao seu ***Nível***.

MERCADOR DA MORTE

Um Guerreiro tem uma "pilha" de ***Dados de Dano*** (d6) igual ao seu ***DV***.

- Quando fizer um ***Ataque*** distribua qualquer número desses ***Dados de Dano*** entre qualquer número de alvos ***Próximos***.
- Para cada alvo que o ***Jogador*** atribuir o ***Dado de Dano***, o ***Jogador*** deve apresentar uma narração excitante e condizente com o ***Ataque***.
- Faça um ***Teste*** de ***Atributo*** para cada alvo para ver se eles são atingidos, se sim, role o(s) ***Dado(s) de Dano*** atribuído(s) a ele(s) e reduza os seus ***PV*** nesta quantidade.
- A pilha de ***Dados de Dano*** reinicia no início do ***Turno*** do ***Guerreiro***.

QUANDO VOCÊ GANHAR UM NOVO NÍVEL

Adquira e compartilhe um número de ***Experiências*** iguais aos seus ***DV*** atuais para avançar um ***Nível***. Ao ganhar um ***Nível***:

- Role 1d20 uma vez para cada ***Atributo*** - se você rolar acima, ele aumenta um ponto. Faça uma rolagem extra para **um *Atributo* à sua escolha**.
- Ganhe 1 ***DV*** - role 1d8 com ***Vantagem*** e adicione essa quantidade aos ***PV*** máximos.
- Ganhe 1 ***Dado de Dano***.

LADRÃO

CARACTERÍSTICAS INICIAIS

Pontos de Vida (PV) Iniciais: role 1d6+2
Dado de Vida (DV) Inicial: 1d6
Armas & Armaduras Utilizáveis: todas as espadas de uma mão, todos os arcos, adagas, tecido, couro, escudo pequeno
Dano de Ataque: 1d6 ou 1d4 se desarmado

D6	AMULETOS DA SORTE
1	Moeda grande em forma de lua
2	Saco de ossos de falanges
3	Medalhão com um retrato
4	Tatuagem de uma mão rezando
5	Tapa-olho (ambos os olhos estão bem)
6	Anzol feito de ouro

EQUIPAMENTO

Todo ***Ladrão*** começa com um *Disfarce* à sua escolha. Além disso, escolha começar o jogo com A ou B:

- **A** - Corselete & Capuz de couro pretos (***VA***2), 2 espadas curtas, 2d8 moedas falsificadas, coração roubado - continua batendo.
- **B** - Tecido acolchoado (***VA***1), arco & flechas (***DU***8), 3d6 moedas, uma pequena estátua de jade cerosa representando um homem polvo.

ESPECIALISTA ÁGIL

Role com ***Vantagem*** quando testar ***Destreza*** para evitar dano ou efeitos de armadilhas e dispositivos mágicos.

TALENTOS LADINOS

Role ***Testes*** de ***Atributos*** com ***Vantagem*** quando realizar as seguintes ***Ações***:

- Tarefas delicadas
- Escalar
- Ouvir e bisbilhotar
- Mover-se silenciosamente e despercebido
- Compreender idiomas escritos
- Procurar coisas secretas

ATAQUE FURTIVO

Se um ***Ladrão*** se ***Moveu*** silenciosamente para ficar atrás de uma ***Criatura***, e ela está alheia à presença dele, o ***Ladrão*** pode fazer um ***Ataque*** que atinge automaticamente causando 2d6 + o ***Nível*** do ***Ladrão*** de dano.

PASSADO SOMBRIO E PROFUNDO

Ao início da sessão de jogo role 1d10, se o resultado for **abaixo** do seu ***Nível*** atual - você pode fazer alterações em seu ***Antecedente***, ou mudá-lo completamente.

UMA ADAGA PARA CADA OCASIÃO

Independente do que o ***Ladrão*** estiver carregando, ele pode sacar uma pequena adaga de arremesso de algum compartimento pessoal escondido.

QUANDO VOCÊ GANHAR UM NOVO NÍVEL

Adquira e compartilhe um número de ***Experiências*** iguais aos seus ***DV*** atuais para avançar um ***Nível***. Ao ganhar um ***Nível***:

- Role 1d20 uma vez para cada ***Atributo*** - se você rolar acima, ele aumenta um ponto. Faça uma rolagem extra para ***Destreza*** ou ***Sabedoria***.
- Ganhe 1 ***DV*** - role 1d6 - adicione essa quantidade aos ***PV*** máximos.

CLÉRIGO

CARACTERÍSTICAS INICIAIS

Pontos de Vida (PV) Iniciais: role 1d6+4
Dado de Vida (DV) Inicial: 1d8
Armas & Armaduras Utilizáveis: todas as armas de contusão, tecido, couro, malha, todos os elmos, todos os escudos
Dano de Ataque: 1d6 ou 1d4 se desarmado

D6	SÍMBOLOS SAGRADOS
1	Mão mumificada apontando
2	Crescente com ornamentos gravados
3	Pequeno frasco de sangue divino
4	Martelo flamejante de bronze
5	Rosto feito de espinhos
6	Cordão com três nós

EQUIPAMENTO

Todo ***Clérigo*** começa com um *Livro de Preces* contendo **1d4+2 preces de 1º e 2º nível à sua escolha** (p.27). Além disso, escolha começar o jogo com A ou B:

- **A** - Peitoral de couro batido (***VA***2), mangual, escudo (+1 ***Dado de Armadura***), 2d8 moedas e algibeira, escrituras sagradas proibidas.
- **B** - Vestes de tecido grosso (***VA***1), martelo de duas mãos, pequena caixa de pedra com uma voz aprisionada nela.

BANIR MORTOS-VIVOS

Um ***Clérigo*** pode usar uma ***Ação*** para ***Banir*** todos os mortos-vivos ***Próximos***, testando sua ***SAB*** e adicionando os ***DV*** da ***Criatura*** à rolagem. Para regras completas de **Banir Mortos-Vivos** ver p.18.

FORTIFICAÇÃO DIVINA

Role com ***Vantagem*** quando realizar um ***Teste*** de ***Atributo*** de ***CON*** para resistir a venenos, ser ***Paralisado*** ou impedido.

MEMORIZANDO PRECES

Uma vez por ***Dia***, um ***Clérigo*** pode passar uma ***Hora*** memorizando um número de preces igual ao seu ***Nível***, a partir de pergaminhos e livros.

Um ***Clérigo*** pode memorizar apenas preces de níveis menores ou iguais ao seu ***Nível*** atual (p.27).

INVOCANDO PRECES

Um ***Clérigo*** pode usar uma ***Ação*** em seu ***Turno*** para invocar uma prece que tenha memorizado. Uma vez que os efeitos forem resolvidos, o ***Clérigo*** deve fazer um ***Teste*** de ***Atributo*** - adicionando o nível da prece à rolagem. Se ele já tiver invocado essa prece durante a sessão, este ***Teste*** de ***Atributo*** é feito com ***Desvantagem***. Se ele falhar, a prece não estará mais memorizada e o ***Clérigo*** não poderá invocá-la até que memorize-a novamente.

Para regras expandidas de conjuração ver p.19.

QUANDO VOCÊ GANHAR UM NOVO NÍVEL

Adquira e compartilhe um número de ***Experiências*** iguais aos seus ***DV*** atuais para avançar um ***Nível***. Ao ganhar um ***Nível***:

- Role 1d20 uma vez para cada ***Atributo*** - se você rolar acima, ele aumenta um ponto. Faça uma rolagem extra para ***Força*** ou ***Sabedoria***.
- Ganhe 1 ***DV*** - role 1d8 - adicione essa quantidade aos ***PV*** máximos.

MAGO

CARACTERÍSTICAS INICIAIS

Pontos de Vida (PV) Iniciais: role 1d4
Dado de Vida (DV) Inicial: 1d4
Armas & Armaduras Utilizáveis: Tecido, espada de uma mão, cajado, adaga
Dano de Ataque: 1d4 ou 1 se desarmado

D6	FAMILIARES
1	Um homem de 15 centímetros com face de lua
2	Livro de feitiços com pernas e cauda
3	Beija-flor de três olhos
4	Pequeno enxame de joaninhas
5	Um sapo com pernas humanas
6	Caranguejo luminescente

EQUIPAMENTO

Todo ***Mago*** começa com um *Livro de Feitiços* contendo **1d4+2 feitiços de 1º e 2º nível à sua escolha** (p.26). Além disso, escolha começar o jogo com A ou B:

- **A** - Túnica de tecido (***VA***1), cajado de carvalho envergado, espada curta, o ovo de uma criatura do vazio, 2d8 moedas & bolsa.
- **B** - Cocar cerimonial (***VA***1), cabeça encolhida irritada, 4d6 moedas & bolsa, adaga sacrificial.

SORTE ARCANA

Se você rolar 1 ao determinar os ***Pontos de Vida*** iniciais - role um item mágico aleatório das p. 120-121 e receba-o como parte de qualquer uma das escolhas de equipamento.

MEMORIZANDO FEITIÇOS

Uma vez por ***Dia*** um ***Mago*** pode passar uma ***Hora*** memorizando um número de feitiços igual ao seu ***Nível***, a partir de pergaminhos e livros.

Um ***Mago*** pode memorizar apenas feitiços de níveis menores ou iguais ao seu ***Nível*** atual (p.26).

CONJURANDO FEITIÇOS

Um ***Mago*** pode usar uma ***Ação*** em seu ***Turno*** para conjurar um feitiço que tenha memorizado. Uma vez que os efeitos forem resolvidos, o ***Mago*** deve fazer um ***Teste*** de ***Atributo*** - adicionando o nível do feitiço à rolagem. Se ele já tiver conjurado este feitiço durante a sessão, este ***Teste*** de ***Atributo*** é feito com ***Desvantagem***. Se ele falhar, o feitiço não estará mais memorizado, e o ***Mago*** não poderá lançá-lo até que memorize-o novamente. Para regras expandidas de conjuração ver p.19.

QUANDO VOCÊ GANHAR UM NOVO NÍVEL

Adquira e compartilhe um número de ***Experiências*** iguais aos seus ***DV*** atuais para avançar um ***Nível***. Ao ganhar um ***Nível***:

- Role 1d20 uma vez para cada ***Atributo*** - se você rolar acima, ele aumenta um ponto. Faça uma rolagem extra para ***Inteligência*** ou ***Sabedoria***.
- Ganhe 1 ***DV*** - role 1d4 - adicione essa quantidade aos ***PV*** máximos.

FEITIÇOS

nvl	
1º	**Encantar:** Um ***NPC*** ou ***Monstro Próximo*** obedece a um comando simples e realiza uma ***Ação*** simples. **Escudo:** Dá ao ***Conjurador*** uma Malha Arcana (***VA***2) - ela se desfaz quando todos os ***Dados de Armadura*** forem ***Quebrados***. **Luz:** Cria uma luz fraca a partir de um ponto ou objeto ***Próximo*** que dura ***DU***8 ***Minutos***. **Mísseis Mágicos:** Um alvo ***Longe*** ou ***Distante*** sofre 1d6 de dano para cada ***Nível*** do ***Conjurador***.
2º	**Abrir/Trancar:** Uma porta ou fechadura ***Próxima*** será aberta ou trancada. **Detectar Magia:** Faz brilhar qualquer coisa mágica ***Próxima*** - dura ***DU***6 ***Minutos***. **Sono:** Role os ***DV*** do ***Mago***, ***Criaturas Próximas*** que tenham menos ***PV*** do que o valor rolado caem adormecidas - dura ***DU***6 ***Minutos***. **Teia:** Obstrui uma área ***Próxima***, impedindo o movimento - dura ***DU***6 ***Minutos***.
3º	**Boca Mágica:** Cria uma boca ilusória que repete uma frase para todas as ***Criaturas Próximas***. **Dissipar Magia:** Remove ou reverte os efeitos de um feitiço arcano ***Próximo***. **Escuridão:** Pura escuridão cobre uma área ***Próxima*** e bloqueia todo tipo de visão - dura ***DU***6 ***Minutos***. **Ler Idiomas/Magias:** Leia todos os idiomas e magia - dura ***DU***12 ***Minutos***.
4º	**Bola de Fogo:** 1d4 ***Criaturas Próximas*** sofrem 1d6 de dano para cada ***Nível*** do ***Conjurador***. **Confusão:** 2d6 alvos ***Próximos*** imediatamente realizam uma ***Rolagem de Reação*** (p.31). **Invisibilidade:** Uma ***Criatura Próxima*** fica invisível até ***Atacar*** ou até o feitiço ser dissipado. **Visão no Escuro:** Uma ***Criatura Próxima*** pode enxergar na escuridão absoluta - dura ***DU***6 Minutos.
5º	**Metamorfosear a Si/Outro:** Transforma a aparência de uma ***Criatura Próxima*** por um ***Dia***. **Parede Elemental:** Parede de um dos quatro elementos (ar, terra, fogo ou água) cobre uma área ***Próxima***, qualquer ***Criatura*** que se aproximar para ***Perto*** recebe dano igual aos seus ***DV***. **Remover Maldição:** Remove uma maldição de um alvo ***Próximo***. **Telecinese:** Com uma ***Ação*** o ***Conjurador*** pode ***Mover*** um objeto ***Próximo*** - dura ***DU***10 ***Minutos***.
6º	**Animar os Mortos:** Reanima 2d4 cadáveres ***Próximos***. Cada um tem metade dos ***DV*** do ***Conjurador*** e está sobre o efeito de *Encantar*. **Carne em Pedra:** Transforma uma ***Criatura Próxima*** em pedra (ou vice-versa). **Mente Fraca:** Reduz para 4 a ***INT*** de um alvo ***Próximo*** - dura ***DU***6 ***Momentos***. **Porta Dimensional:** Teleporta um alvo para um local ***Distante***.
7º	**Caçador Invisível:** Convoca um monstro extra-dimensional (1d6 ***DV***) para executar uma tarefa complexa. **Elemental:** Cria um elemental (p.97) de qualquer tipo com 1d6 ***DV***. Está sob o efeito de *Encantar*. **Névoa Mortal:** Cria uma nuvem ***Próxima***, ***Criaturas*** que a tocarem são colocadas ***FdA*** - dura ***DU***4 ***Momentos***. **Teletransporte:** Transporta um alvo ***Próximo*** para qualquer lugar conhecido pelo ***Conjurador***.
8º	**Concha Antimagia:** Cancela toda magia arcana ***Próxima*** ao ***Conjurador*** - dura ***DU***6 ***Momentos***. **Contactar Plano Superior:** Faça três perguntas e receba três respostas verdadeiras dos deuses exteriores. **Magia da Morte:** 2d4 alvos ***Próximos*** com 7 ***DV*** ou menos são colocados ***FdA***.
9º	**Chuva de Meteoros:** ***Criaturas Próximas*** sofrem 8d6 de dano. **Conjuração de Demônios:** Convoca um demônio (p.93-94) com 1d8 ***DV*** que está sob efeito do feitiço *Encantar* - o ***Conjurador*** deve realizar um ***Teste*** de ***Atributo*** de ***INT*** para manter o *Encantamento* quando usado. **Desintegrar:** Uma ***Criatura Próxima*** de ***Nível*** inferior ao do ***Conjurador*** é pulverizada.
10º	**Desejo Limitado:** Muda a realidade de forma limitada e menor (a critério do ***MJ***). **Drenar Nível:** Uma ***Criatura Próxima*** deve ***Testar*** sua ***CON***, se ela falhar neste ***Teste*** perderá um ***Nível*** e todos os benefícios dele. **Palavra de Poder, Matar:** Uma ***Criatura Próxima*** com 50***PV*** ou menos morre e não pode ser ressuscitada. **Parar o Tempo:** Para o tempo completamente em uma área ***Próxima*** - dura ***DU***4 ***Momentos***.

PRECES

nvl	
1º	**Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8 ***PV*** de um alvo ***Próximo***. **Detectar o Mal:** Faz brilhar qualquer coisa maligna ***Próxima*** - dura ***DU***6 ***Minutos***. **Luz:** Cria uma luz fraca a partir de um ponto ou objeto ***Próximo*** - dura ***DU***8 ***Minutos***. **Proteção contra o Mal:** ***Vantagem*** em todos os testes contra efeitos nocivos provenientes de uma fonte maligna - dura ***DU***8 ***Minutos***.
2º	**Abençoar:** Aliados ***Próximos*** recebem +1 nas estatísticas ao realizar ***Ataques*** e jogadas de proteção - dura ***DU***8 ***Minutos***. **Encontrar Armadilhas:** Percebe todas as armadilhas ***Próximas*** - dura ***DU***6 ***Minutos***. **Imobilizar Pessoa:** ***Paralisa*** 1d4 alvos ***Próximos***. ***Teste SAB*** a cada ***Turno*** para ver se o efeito dura. **Purificar Comida e Bebida:** Purifica toda a comida e bebida ***Próximas***.
3º	**Curar Doença:** Cura todas as doenças de um alvo ***Próximo***. **Falar com Animais:** Pode entender e conversar com animais - dura ***DU***8 ***Minutos***. **Luz do Dia:** Uma área ***Próxima*** é iluminada pela luz solar - dura ***DU***8 ***Minutos***. **Silêncio:** Silêncio mágico cobre tudo ***Próximo*** a um alvo - dura ***DU***8 ***Minutos***.
4º	**Falar com os Mortos:** Faça 3 perguntas a um cadáver ***Próximo***. **Localizar Objeto:** Sente a direção de um objeto conhecido - dura ***DU***6 ***Minutos***. **Oração:** Todos os aliados ***Próximos*** têm ***Vantagem*** para se ***Defender*** contra ***Ataques*** - dura ***DU***4 ***Momentos***. **Remover Maldição:** Remove uma maldição de um alvo ***Próximo***.
5º	**Criar Comida/Água:** Cria comida/água suficiente para todas as ***Criaturas Perto*** por um ***Dia***. **Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8+3 ***PV*** de um alvo ***Próximo***. **Neutralizar Veneno:** Instantaneamente neutraliza um veneno ou imuniza um alvo ***Próximo*** contra envenenamentos. **Proteção:** Concede a ***Personagens Próximos*** uma Aura (***VA***2) - ela se desfaz quando todos os ***Dados de Armadura*** forem ***Quebrados***.
6º	**Comunhão:** A divindade do ***Clérigo*** responde verdadeiramente à 3 perguntas. **Dedo da Morte:** Escolha um ***Monstro*** maligno ***Próximo*** e faça um ***Teste*** de ***SAB***. Se passar, o alvo é colocado ***FdA***. **Dissipar o Mal:** Remove uma magia maligna ***Próxima***. **Praga:** ***Teste SAB*** para 1d12 alvos ***Próximos***. Com um sucesso, eles perdem 2d8 ***PV*** e recebem ***Dano Contínuo***.
7º	**Animar Objeto:** Dá a um objeto ***Próximo***, movimento e uma inteligência simples. **Barreira de Lâminas:** Lâminas cobrem uma área ***Próxima***, qualquer ***Criatura*** que chegue ***Perto*** sofre seu ***DV*** em dano. **Missão:** Força uma ***Criatura Próxima*** a obedecer a uma série complexa de até 2d4 ordens ou etapas. **Reviver os Mortos:** Traz de volta à vida um alvo voluntário ***Próximo*** que morreu nos últimos sete ***Dias***.
8º	**Conjurar Elemental:** Cria um elemental (p.97) com ***DV*** igual ao ***Nível*** do ***Conjurador*** - dura ***DU***12 ***Minutos***. **Encontrar Caminho:** O caminho para um local escolhido torna-se conhecido - dura ***DU***10 ***Minutos***. **Palavra do Retorno:** Dá ao ***Conjurador*** a habilidade de se teletransportar de volta ao local onde esta prece foi invocada.
9º	**Controlar Clima:** Controla o clima ***Próximo*** em todos os extremos - dura ***DU***6 ***Minutos***. **Magia Astral:** Projeta um avatar do ***Conjurador*** em um local escolhido - dura ***DU***8 ***Minutos***. **Terremoto:** ***Teste SAB*** para todas as ***Criaturas Próximas***, com um sucesso, eles são colocadas ***FdA***.
10º	**Caminhar no Vento:** O ***Conjurador*** pode se transformar em névoa e vice-versa, à vontade pelo resto da sessão. **Palavra Sagrada:** ***Criaturas Próximas*** com 5 ***DV*** ou menos morrem, aquelas com 6-8 ***DV*** ficam ***Paralisadas*** e ***Criaturas*** com 9-10 ***DV*** não podem realizar ***Ações*** pelos próximos 1d6 ***Minutos***. **Restauração:** Retorna ao ***Conjurador*** ou a uma ***Criatura Próxima***, todos os ***Níveis*** perdidos por meio de drenar.

JOGADOR(A):

NOME:

CLASSE/RAÇA:

VA VALOR DE ARMADURA

DA DADO DE ARMADURA

DQ DADO QUEBRADO

QP DADO QUEBRADO PERMANENTE

NÍVEL:

XP ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

EQUIPAMENTOS

	ORIGINAL	ATUAL
FOR FORÇA		
DES DESTREZA		
CON CONSTITUIÇÃO		
INT INTELIGÊNCIA		
SAB SABEDORIA		
CAR CARISMA		

1. 11.
2. 12.
3. 13.
4. 14.
5. 15.
6. 16.
7. 17.
8. 18.
9. 19.
10. 20.

CARGA — ATUAL | MÁXIMA

ANOTAÇÕES

DV DADO DE VIDA

	TOTAL	ATUAL
PV PONTOS DE VIDA		

	NORMAL	DESARMADO
DANO		

MOEDAS

TESOURO

JOGADORES PARA TRÁS

Além deste ponto estão todas as regras, tabelas aleatórias e coisas excitantes para o ***MJ*** *- não leia nada além daqui se você pretende apenas jogar!*

REGRAS PARA O MJ

JOGANDO UM JOGO PASSO A PASSO

O ***MJ*** deve usar estes passos para ajudar a estruturar e conduzir o jogo, eles funcionam independente de onde os ***Personagens*** estão, ou do que eles estão fazendo, e criam uma estrutura de ***Turnos*** usando ***Minutos*** para exploração ou ***Momentos*** para combate e perigo.

1. *Rapidamente* recapitule as ***Ações*** do último ***Turno***.
2. Se você estiver usando ***Minutos*** para controlar o tempo - qualquer um com uma fonte de ***Luz*** deve rolar seu ***Dado de Uso***. Role outros ***DU*** suscetíveis ao tempo agora também.
3. Veja quem pode agir agora, rolando ***Iniciativa*** se inimigos ou circunstâncias perigosas estiverem envolvidas. Pergunte aos ***Jogadores*** "O que você quer fazer pelos próximos ***Minutos/Momentos***?" E então narre essas ***Ações*** e os resultados de qualquer ***Teste*** de ***Atributos*** que você pediu.
4. Narre as ***Ações*** dos ***PNJs*** e o ambiente em volta dos ***Jogadores***.
5. Certifique-se de que todos os que puderam agir o fizeram, faça uma ***Rolagem de Encontro Aleatório*** (p.32) se necessário.
6. Vá para o passo 1 e repita.

ESCOLHENDO O ATRIBUTO CERTO PARA TESTAR

Tudo o que um ***Personagem*** puder fazer para interagir com o mundo e que tenha uma chance legítima de falha - requer um ***Teste*** de ***Atributo*** para determinar o resultado.

Aqui estão alguns conceitos guias por trás de quais ***Ações*** cada ***Teste*** de ***Atributo*** influencia.

Força (FOR)

- Dano físico que *não pode* ser esquivado.
- Atletismo e ***Ações*** como correr, levantar e carregar peso.
- Combate corpo a corpo e qualquer tentativa de conter ou ***Mover*** um oponente através da força.

Destreza (DES)

- Dano físico que *pode ser* esquivado.
- Acrobacias e ***Ações*** como saltar, precisão e equilíbrio.
- Permanecer despercebido.
- Combate à distância e qualquer tentativa de acertar ou interagir com um oponente rápido.

Constituição (CON)

- Veneno, doença ou magia mortal.
- Cura e vigor.
- Ações que dependem de determinação e resistência física.

Inteligência (INT)

- Resistir feitiços e magias.
- Recordar conhecimento e idiomas.
- Saber "o que" você deve fazer.

Sabedoria (SAB)

- Ver através de enganações e ilusões.
- Procurar e escutar.
- Saber "quando" você deve fazer algo.

Carisma (CAR)

- Resistir efeitos mágicos dos tipos *Encantamento*.
- Persuasão e atuação.
- Impor sua vontade sobre outro.

ANTECEDENTES E TESTES DE ATRIBUTOS

Se um ***Jogador*** puder apresentar uma razão narrativa convincente, ele pode usar seu ***Antecedente*** para ter ***Vantagem*** em um ***Teste*** de ***Atributo*** à sua escolha. Ele pode fazer isso apenas uma vez por sessão.

CAUSANDO DANO AOS PERSONAGENS

O dano causado aos ***Personagens*** pode ser baseado nos ***DV*** daquilo que esteja causando-o. Um ***MJ*** pode rolar o dado para determinar quanto de dano o ***Personagem*** sofre - ou usar a média entre parênteses.

DV	DANO
1	1d4 (2)
2	1d6 (3)
3	2d4 (4)
4	1d10 (5)
5	1d12 (6)
6	1d6 + 1d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	1d10 + 1d12 (11)

INIMIGO PODEROSO

Se o ***DV*** de um oponente é maior que o do ***Personagem***, o ***Jogador*** deve adicionar a diferença entre os dois valores de ***DV*** ao d20 quando realizar qualquer ***Teste*** de ***Atributo***, para ***Atacar***, ***Defender***, influenciar ou interferir de outra forma no seu oponente.

REAÇÕES DE CRIATURAS

Alguns ***Monstros*** e ***PNJs*** terão personalidades e objetivos predeterminados que guiarão um ***MJ*** ao escolher suas ***Ações*** e sentimentos frente aos ***Personagens***. Para aqueles que não possuem isso, como ***Criaturas*** encontradas aleatoriamente, um ***MJ*** deve rolar 2d6 na tabela de ***Reações***:

REAÇÕES	
2	Render-se/oferecer aliança
3	Dar aos ***PJs*** algum item/ informação/ajuda
4	Uma troca benéfica mútua
5	Confundir os ***PJs*** com aliados
6	Esperar os ***PJs*** agirem primeiro
7	Retirar-se para um local mais seguro
8	Exigir que os ***PJs*** se retirem (se não o fizerem adicione 1d6 a este resultado)
9	Chamar 1d6 reforços - então ver o resultado 6 desta tabela
10	Enganar os ***PJs*** usando os resultados 2-4 (role novamente para intenções verdadeiras)
11	Capturar os ***PJs***
12+	Matar/comer os ***PJs***

MORAL DAS CRIATURAS

Se 50% de um grupo de ***PNJs*** ou ***Monstros*** for colocado ***FdA***, ou um único ***PNJ*** ou ***Monstro*** poderoso perder 50% de seus ***PV*** - eles devem ter sucesso em um ***Teste*** de ***Moral*** ou usar todas as ***Ações*** e ***Movimentos*** seguintes para escapar do perigo e combate.

- O ***MJ*** testa a ***Moral*** rolando igual ou abaixo do maior valor de ***DV*** das ***Criaturas*** com um d12.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

O QUÊ E PORQUÊ?

Um ***Encontro Aleatório*** pode ser qualquer coisa, desde um som ***Distante*** que causa suspense até um ***Monstro*** mortal ***Próximo***. Eles servem a dois propósitos maiores; primeiramente, eles garantem que o "jogo" sempre ofereça situações inesperadas para os ***Jogadores*** enfrentarem. Segundo, eles reforçam o fato de que o mundo que os ***Personagens*** pertencem existe independente de suas ***Ações*** nele.

COMO FAZER UMA ROLAGEM DE ENCONTROS

O ***MJ*** deve fazer uma ***Rolagem de Encontro*** secreta a cada 15 minutos de tempo real de jogo em ambientes perigosos OU quando os ***Personagens*** demorarem em um lugar/realizarem ***Ações*** que poderiam revelá-los.

- Role 1d6 secretamente e aplique os efeitos da tabela abaixo imediatamente:

D6	ROLAGEM DE ENCONTRO
1	Role na tabela de ***Criaturas***, p.33
2	Introduza sinais de vida ***Próxima***
3	Introduza sinais de vida ***Longe***
4	Reduza o ***Dado de Uso*** de uma fonte de luz em 1 passo
5	Um ***Personagem*** determinado aleatoriamente é vencido pelo stress e sofre ***Desvantagem*** em sua próxima rolagem de dado
6	Todos os ***Personagens*** devem consumir comida e bebida ou perder ***PV*** igual ao seus ***Níveis*** através da fadiga

D6	VIDA PRÓXIMA
1	Pegadas ensanguentadas, ainda frescas
2	Acampamento abandonado ainda morno
3	Pegadas irregulares de aproximação
4	Odor rançoso de corpo
5	Batidas em uma porta fechada
6	Grunhido de dor ***Próximo***

D6	VIDA LONGE
1	Luta e gritos abafados
2	Rolos delicados de fumaça preta
3	Batidas e tinidos ecoando
4	Tambores e cânticos abafados
5	Cheiro fraco de carne queimando
6	Sons baixos e abafados de conversa

TABELAS DE CRIATURAS

As tabelas a seguir produzem encontros randômicos de ***Criaturas*** para quando o resultado de uma ***Rolagem de Encontro*** for 1. O ***MJ*** deve simplesmente escolher:

- **A** - Rolar 1d6 e adicionar o menor ***Nível*** de ***Personagem*** ao resultado.

- ou -

- **B** - Adicionar o nível da masmorra ao menor ***Nível*** dentre os ***Personagens***.

O ***MJ*** deve fazer uma referência do resultado com a tabela mais apropriada tematicamente da página seguinte (ou alguma de sua própria criação) para determinar quais ***Monstros/PNJs*** surgem.

MORTO-VIVO	
2	1 cadáver miserável por ***PJ***
3	1 velhos ossos empoeirados por ***PJ***
4	Feiticeiro sombrio (***DV***2)
5	1d6 carniçais pálidos
6	1d4 recém-reanimados por ***PJ***
7	2 escravos do sangue
8	1 construto de brasa em chamas por ***PJ***
9	Inumano faminto & 1d8 cadáveres
10	Guardião ciclópico
11	Mestre vampiro & 2 escravos do sangue
12	Feiticeiro sombrio (***DV***9)
13+	Feiticeiro lich & 3 inumanos

HUMANOIDE	
2	1d4 ralés confusas por ***PJ***
3	2 anões mineradores por ***PJ***
4	Troll da floresta & 1d4 ralés
5	1d6 soldados mercenários
6	4 elfos banidos cavaleiros
7	Anão sacerdote rúnico & 1d4 mineradores
8	1d6 gigantes salteadores
9	Elfa banida feiticeira
10	Troll dos rios & 2d4 mercenários
11	Gigante forjador de guerra & 1d4 batedores
12	Elfa banida matriarca
13+	Gigante chefe & 2d6 batedores

CAOS	
2	1 horror menor por ***PJ***
3	1d4 limos verdes
4	1 observador (***DV***1) & horror menor por ***PJ***
5	1d6 orcs porcos guerreiros
6	2d4 escravos lobotomizados
7	3 horrores prismáticos
8	Demônio sapo & 1d6 horrores menores
9	1 observador (***DV***6) & 1 horror prismático por ***PJ***
10	Mímico celular disfarçado
11	Mago cefalópode
12	2 crias de Shag'Na'Gosh
13+	Balor & 1d4 feiticeiros sombrios (***DV***6)

DRACÔNICO	
2	2 goblins dedo duro para cada ***PJ***
3	1 goblin xamã & 1d6 dedos duros
4	1d8 homens-lagartos jovens
5	2 lagartos atrozes
6	1d6 bugbears salteadores
7	1d8 homens-lagartos guerreiros
8	3 bufões assassinos
9	1 dragão jovem & 1d4 homens-lagartos guerreiros
10	Homem-lagarto sacerdote de guerra & 1d6 guerreiros
11	Dragão adulto & 2d6 lagartos atrozes
12	Elfo pastor rúnico & 2 bufões
13+	Dragão ancião

EQUIPAMENTO & ECONOMIA

The [BR]ack Hack simplifica abordagens monetárias realistas e usa "moedas" como base unitária. Um ***MJ*** ou grupo pode facilmente introduzir um sistema monetário mais fracionado se desejarem.

ECONOMIA BASEADA EM RARIDADE & VALOR

É mais simples para o ***MJ*** classificar coisas por sua raridade e rolar para ver quanto o item custa quando for procurado. **Se alguma coisa não está nas listas seguintes, é simplesmente um caso do *MJ* decidir o quão rara ou valiosa ela é**.

Comum/Barato (1d8 moedas): ■ alho/ervas (***DU***6) ■ apito ■ arco leve ■ arma de uma mão ■ armadura de tecido (***VA***1) ■ arpéu ■ cera (***DU***4) ■ corda, 15m ■ corrente, 3m ■ elmo ■ equipamento de escalada ■ escudo ■ flechas/munição (***DU***8) ■ frasco/odre ■ giz (***DU***6) ■ jarro de óleo (***DU***6) ■ lona/tecido ■ mochilas/sacos (***DU***4) ■ panela/utensílios de cozinha ■ pederneira ■ pé-de-cabra & ferramentas de trabalho ■ pregos de ferro (***DU***6) ■ rações - desidratadas (***DU***8) ■ um ***Dado de Armadura Quebrado*** de tecido ■ tenda pequena ■ tinta & pena ■ tochas (***DU***6) ■ traje de plebeu ■ vara, 3m ■ velas.

Raro/Valioso (2d8 x 5 moedas): ■ água benta (***DU***6) ■ arco pesado ■ arma de duas mãos ■ arma exótica ou modificada ■ role duas vezes para armadura de couro (***VA***2) ■ besta ■ cadeado ■ um ***Dado de Armadura Quebrado*** de couro ■ disfarce ■ estrepes (***DU***6) ■ ferramentas de ladrão ■ instrumento musical ■ roupas finas ■ símbolo sagrado.

Exótico/Caro (4d8 x 10 moedas): ■ role quatro vezes para armadura de placas (***VA***4) ■ role três vezes para cota de malha (***VA***3) ■ um ***Dado de Armadura Quebrado*** de cota de malha ■ ingredientes alquímicos (***DU4***) ■ joias finas ■ mapa preciso ■ materiais para magia e alquimia ■ um ***Dado de Armadura Quebrado*** de placas ■ sextante & instrumentos de navegação ■ veneno (***DU6***).

O DADO DE USO

Itens consumíveis usam um dado para registrar sua quantidade e adicionar um pouco de drama ao invés de uma forma de registro enfadonha. Aqui estão as médias de rolagens ou 'Usos' para cada ***DU*** antes dele ser consumido.

DU	USOS
d4	2
d6	5
d8	9
d10	14
d12	20
d20	30

PECHINCHANDO

Não é incomum para um ***Jogador*** querer barganhar com um mercador sobre o custo de um item. Se ele fizer uma boa interpretação no encontro ou se passar em um ***Teste*** de ***CAR*** a pedido do ***MJ***, o ***Jogador*** pode rolar o custo do item com ***Vantagem***. Se ele falhar, no entanto, o custo do item é determinado com ***Desvantagem***.

LISTA DE EQUIPAMENTOS

Os ***Jogadores*** podem se sentir insatisfeitos com a ideia de que os preços dos itens flutuam demais toda vez que são comprados, especialmente com itens comuns. Para estabilizar isso, anote os itens comprados na planilha a seguir, rolando seu custo novamente apenas quando os ***Personagens*** estiverem em um novo local.

RARIDADE & DISPONIBILIDADE

É muito fácil para um ***MJ*** decidir sobre o que estaria disponível em qualquer lugar baseado na ficção estabelecida do cenário. Uma regra simples é assumir que itens ***Comuns*** estão disponíveis em qualquer lugar, itens ***Raros*** apenas em vilas, e itens ***Exóticos*** são encontrados apenas em cidades e locais de aventura.

Item	Custo	Raridade/Notas/Local

EMPREGADOS & SERVIÇAIS

CONSEGUINDO PESSOAS PARA FAZER SEU TRABALHO SUJO

Com frequência ***Jogadores*** buscarão contratar ***PNJs*** em vilas e locais civilizados para que eles ajudem seus ***Personagens*** a alcançarem seus objetivos, bem como para que forneçam suporte em suas aventuras. As regras para fazer isso são projetadas para serem simples e flexíveis.

O PAPEL DO EMPREGADO

As mecânicas para empregados são simplificadas de modo que eles possuam **uma** única habilidade ou ***Talento*** que, por sua vez, fornece aos ***Personagens Vantagem*** em ***Testes de Atributo*** ou permite que eles façam alguma coisa útil em circunstâncias específicas - para tanto, o empregado precisa estar ***Próximo*** ao ***Personagem***.

PAGANDO ORDENADOS

Um ***Personagem*** deve pagar pelos serviços de um empregado no momento da contratação. Tipicamente, o serviço estará relacionado com a aventura ou missão na qual o ***Personagem*** se encontra. O ***Talento*** do empregado terá uma raridade que determina o número de dados que devem ser rolados para estabelecer seu ordenado. O ***MJ*** pode conceder ***Vantagem*** ou ***Desvantagem*** nessa rolagem com base nos riscos e esforço necessário para completar a tarefa proposta.

Comum: 1d8 moedas, **Raro:** 2d8 x5 moedas, **Exótico:** 4d8 x 10 moedas.

QUEM OS CONTROLA

Quando necessário o ***MJ*** deve controlar cada empregado como se eles fossem ***PNJs*** normais. ***Jogadores*** com frequência irão pedir para um empregado realizar ***Ações*** arriscadas ou imprevisíveis.

O ***MJ*** tem a palavra final para determinar se o empregado realizará tal coisa ou não. Por vezes um ***Teste*** de ***CAR*** ou um pagamento adicional poderão ser necessários para convencê-los.

- Caso seja relevante, empregados possuem 1 ***DV*** e seguem as mesmas regras padrões de ***PNJs***, como por exemplo ***Moral***.

TALENTOS

Acadêmico (Exótico) Concede ***Vantagem*** para ler linguagens e relembrar a história

Alquimista (Exótico) Identifica e cria poções e venenos se possuir os materiais corretos

Caçador (Comum) Concede ***Vantagem*** para rastrear e fornece rações ***DU***4

Carregador (Comum) Pode carregar até 12 itens

Comerciante (Comum/Raro) Pode criar bens materiais se tiver acesso a recursos e ferramentas apropriadas

Ferreiro (Raro) Rola d8 no lugar de d6 para ***Dados de Armadura***

Guia local (Comum) Concede ***Vantagem*** para explorar e encontrar localidades ***Próximas***

Ladino (Raro) Concede ***Vantagem*** para procurar armadilhas e segredos ***Próximos***

Marinheiro (Comum) Concede ***Vantagem*** para navegação e ***Ações*** marítimas

Mercenário (Raro) Role novamente um ***Ataque*** OU ***Defesa*** por combate

Místico (Raro) Concede ***Vantagem*** para compreender textos arcanos e feitiços

Tocheiro (Comum) Fornece ***Luz*** fraca para qualquer coisa ***Perto*** ou ***Próxima***

PÂNICO & LUZ

INDO PARAR NA ESCURIDÃO PROFUNDA

Quando os ***Personagens*** exploram locais subterrâneos profundos - com terrores desconhecidos espreitando atrás de cada sombra - ***Luz*** é vital para sua sobrevivência.

- Se um ***Personagem*** terminar seu ***Turno*** em um lugar sem uma fonte de ***Luz***, ele imediatamente deve fazer um ***Teste*** de ***SAB***. Se ele obtiver sucesso pode continuar agindo normalmente, mas se ele falhar entra em ***Pânico!***

No começo de cada ***Turno***, enquanto seu ***Personagem*** estiver em pânico, o ***Jogador*** deve rolar na tabela de ***Pânico!*** No final do ***Turno*** ele deve fazer um novo ***Teste*** de ***SAB*** - se for bem-sucedido supera o ***Pânico!***

LOUCURA & HORROR

Não são apenas as coisas que um ***Personagem*** *não consegue* ver que podem induzir terror e ***Pânico!*** O ***MJ*** pode pedir que um ***Jogador*** passe em um ***Teste*** de ***Atributo*** para não entrar ***Pânico!*** quando confrontado com algo tão horrendo que possua potencial para afetar sua mente.

CONTROLANDO A LUZ DO DIA

O ***MJ*** pode medir a luz do dia ou a passagem do tempo usando ***Dados de Uso***. Quando estiver usando ***Minutos*** os ***DU*** devem ser rolados quando todos os ***Jogadores*** tiverem realizado seus ***Turnos***. Comece com 1d10 pela manhã, 1d8 para o início da tarde, 1d6 para o fim da tarde e 1d4 para o crepúsculo.

D6	PÂNICO!
1	**Rangendo os dentes** - Faça um ***Teste*** de ***SAB*** livremente para terminar o ***Pânico!***
2	**Congelado** - O ***Personagem*** está ***Preso***
3	**Chocado** - Não pode realizar nenhuma ***Ação*** que envolva o uso das mãos
4	**Trapalhada** - Neste ***Turno***, o ***Jogador*** deve fazer tudo com seus olhos fechados
5	**Vida diante dos olhos** - ***Teste*** de ***CON*** ou reduza ***SAB*** em 2
6	**Ataque do Coração** - O ***Personagem*** é colocado ***Fora de Ação***

ALCANCE DE FONTES DE LUZ E VISÃO

Fontes de ***Luz*** típicas - como lanternas e tochas - fornecem iluminação suficiente para que todas as ***Criaturas Próximas*** consigam enxergar. Se o ***MJ*** precisar tomar uma decisão, é justo assumir que toda fonte de ***Luz*** pode ser vista no escuro por alguém - mesmo se estiver ***Distante***.

PENUMBRA E LUZ FRACA

Algumas fontes de ***Luz*** - como velas ou um feixe de luz solar ***Distante*** - oferecem iluminação suficiente para combater os efeitos do ***Pânico!*** Entretanto, elas não fornecem ***Luz*** suficiente para que ***Personagens*** realizem adequadamente ***Ações*** que exijam sua visão. Nesses casos, o ***MJ*** deve assumir que quaisquer ***Ações*** que demandem um ***Teste*** de ***Atributo*** são feitas com ***Desvantagem***.

DOENÇAS, NARCÓTICOS & VENENOS

REGRAS UNIVERSAIS PARA AFLIÇÕES & TOXINAS

- Quando uma droga é usada, um veneno é aplicado, ou uma doença é contraída - um ***Personagem*** deve fazer um ***Teste*** de ***CON*** imediatamente.
- O ***DU*** da droga/veneno/doença deve ser rolado ao mesmo tempo e adicionado ao resultado do ***Teste*** de ***CON***.
- Cada droga/veneno/doença indica a penalidade no caso de falha no ***Teste*** de ***CON.***
- Doenças e drogas possuem suas próprias exceções em relação às regras padrões.

DOENÇAS

Há muitas maneiras de um aventureiro descuidado encontrar um fim precoce. No entanto, ao passar uma quantidade significativa de tempo cercado por masmorras e morte, uma doença nojenta pode ser aquilo que finalmente o derrubará.

- Quando uma doença é contraída, falhar no ***Teste*** de ***CON*** significa que o ***Personagem*** adoece, e sofre os efeitos dela.
- ***Personagens*** que já contraíram doenças devem fazer um ***Teste*** de ***CON*** com o ***Dado de Uso*** no começo da sessão, aplicando os efeitos em caso de falha.
- O ***Dado de Uso*** controla o tempo de vida da ***Doença*** - quando o ***DU*** expira o ***Personagem*** está livre dela.

O Pulmão Preto - DU4

Uma tosse ofegante, arranhada, que peculiarmente não produz eco, fazendo o infectado espirrar catarro preto em tudo (e todos) ***Perto*** *dele*

Se falhar no *Teste* de *CON* - reduza o ***CAR*** permanentemente pela quantidade rolada no ***Dado de Uso*** devido à tosse horrível.

Basilismo Rastejante - DU6

Pedras cinzentas duras e espessas irrompem por toda a pele - travando juntas e lentamente imobilizando o afligido como uma estátua viva

Se falhar no *Teste* de *CON* - todos os ***Testes*** de ***DES*** são realizados com ***Desvantagem*** até uma cura ser encontrada ou obter um sucesso em um ***Teste*** de ***CON***.

Tagarelice do Vazio - DU8

Correntes violentas de energias psíquicas do vazio açoitam e bombardeiam a ***Criatura****, ecos do tempo são arrastados para o vazio bruto na mente do infectado*

Se falhar no *Teste* de *CON* - o ***Jogador*** deve interpretar uma "gargalhada perversa compulsiva" ou reduzir um ***Atributo*** aleatório para 4 até que obtenha um outro sucesso em um ***Teste*** de ***CON.***

Descamação Medonha - DU6

Caroços de carne crescem, exalando um fedor doentio horrível, eventualmente caindo

Se falhar no *Teste* de *CON* - o ***Personagem*** sofre seu ***Nível*** em dano toda vez que tentar realizar um ***Teste*** de ***FOR***.

Mofo da Alma - DU12

Filamentos e visões de outras realidades varrem e assaltam o afligido - uma criança da mudança e do vazio incuba-se no interior de sua alma

Se falhar no *Teste* de *CON* - reduza ***SAB*** em 2, quando ***SAB*** não puder mais ser reduzida o afligido morre e um horror prismático (p.93) irrompe de seu cadáver.

Febre Noturna Cegante - DU6

Uma febre ardente com sudorese faz com que os olhos do afligido queimem e inchem

Se falhar no *Teste* de *CON* - toda ***Ação*** que requer visão é realizada como se o ***Atributo*** fosse 4 OU o ***Jogador*** pode jogar com os olhos fechados por um número de minutos igual ao ***DU***.

D12	CONTRAÍDA DE		PODE SER CURADA
1	Ácaros que vivem em lesmas gigantes	-	Banhando-se à luz da lua cheia
2	Uma moeda pegajosa de cor doentia	-	Bebendo um tônico de cinza de carniçal e limão
3	Pregos longos enferrujados	-	Amputando uma mão ou pé
4	Fluido pungente pingando	-	Submergindo-se em um rio sagrado
5	Uma latrina antiga	-	Vedando cada orifício com alho
6	O breu de uma masmorra	-	1d4 ***Dias*** de repouso, de preferência com um pequeno sino e alguém à sua disposição
7	Ratos gigantes = pulgas gigantes	-	Banhando-se em leite sob a lua cheia
8	Mago com uma tosse astral	-	Tossindo na pessoa de quem você contraiu
9	Maçanetas de portas levemente pegajosas	-	Envolvendo meias sujas ao redor da garganta
10	O menor dos cortes de papel	-	Enchendo as orelhas com fumo de cachimbo e acendendo
11	Uma nuvem de bactérias sencientes	-	Bebendo veneno fresco de cobra e uísque
12	Som de gargalhada maníaca	-	Enterrando seu travesseiro com um cadáver

Para determinar os detalhes da doença, role um ou dois d12 e consulte a tabela acima. Se os resultados foram usados anteriormente ou forem inapropriados, substitua-os com algum de sua própria concepção.

D12	INGREDIENTE	DOSES	FALHA NO TESTE DE CON
1	Ervas perenes de aveleira	DU4	Perde 1d4 ***PV*** por ***Nível*** de ***Personagem***
2	Dente de vampiro	DU6	Role todos ***Testes*** futuros de ***CON*** com +1d4
3	Lesmas de cadáver	DU8	Luz do dia causa ***Pânico!***
4	Pregos enferrujados de caixão	DU12	Imediatamente colocado ***Fora de Ação***
5	Pétalas de flor da lua	DU4	Dentes acinzentam e caem -1d6 ***CAR***
6	Glândulas de besouro de fogo	DU6	Perde a voz diante do criador do veneno
7	Extrato de fígado de carniçal	DU8	***PV*** máximos reduzidos pelo ***Nível*** de ***Personagem***
8	Videira enforcadora domesticada	DU12	Sofre ***Nível*** de ***Personagem*** x 4 de dano
9	Lágrimas de medusa	DU4	Reduz a ***FOR*** ou ***DES*** em 1d8
10	Mel de formiga psíquica gigante	DU6	Próxima rolagem de ***FdA*** tem ***Desvantagem***
11	Verrugas de goblin	DU8	Reduz um ***Atributo*** aleatório em 6
12	Raiz de túmulo	DU12	-2 ***DES***, crescem escamas com ***VA***1

VENENOS

Prefixo do Nome

■ Fim ■ Definhar ■ Observador ■ Adeus ■ Beijo da viúva ■ Escama ■ Sufocador ■ Fogo ■ Afogador ■ Faca ■ Maldição ■ Gargalhada ■ Silenciador ■ Melhor amigo ■ Últimos momentos

Sufixo do Nome

■ negro(a) ■ branco(a) ■ mortal ■ triste ■ longo(a) ■ sonífero ■ mental ■ aleijante ■ ardente ■ suado(a) ■ vomitante ■ cortante ■ da dama ■ do lorde ■ do barqueiro ■ sombrio(a)

Preparação

■ Triturado entre dentes de basilisco ■ Fervido em ouro ■ Decantado na escuridão total ■ Extraído de solo sepulcral ■ Congelado em gelo elemental

D12	ANTÍDOTO
1	Um beijo de uma banshee
2	A dose **exata** novamente
3	Uma planta rara de masmorra
4	As lágrimas curativas de uma esfinge
5	Tônico que apenas atrasa o inevitável
6	Deve ser enterrado vivo
7	Banhar-se em um rio élfico
8	Preparado a partir de barba anã
9	Ser magicamente congelado
10	Pólen de outro plano
11	Um mergulho no rio mais sagrado
12	Esgotar o veneno

DROGAS

Nas profundezas dos cantos escuros e sem lei de qualquer cidade, o comércio de substâncias exóticas e ilícitas cresce. Reagentes alquímicos, extratos raros e subprodutos não-naturais, todos servem como formas eficazes perigosas e desordenadas para se livrar da realidade.

- Quando a dose de uma droga é usada, falhar no ***Teste*** de ***CON*** significa que o ***Personagem*** teve uma overdose, cada droga descreve o que acontece se houver falha no ***Teste***.
- Os efeitos da droga, apontados em cinza, são sempre aplicados imediatamente.
- O ***Dado de Uso*** também funciona normalmente, quando se esgota a droga foi consumida e acaba.

Grãos da Vanglória - DU4
Comprimidos redondos grandes

Ignora dor e recebe ***VA*** igual à rolagem do ***DU*** pelos próximos 15 minutos de jogo

Se falhar no *Teste* de *CON* - todos os testes têm ***Desvantagem*** a menos que os grãos da vanglória sejam tomados novamente imediatamente.

Pedras de Basilisco - DU6
Rochas duras de cor creme

FOR é temporariamente aumentada pela rolagem do ***DU*** pelo restante da sessão

Se falhar no *Teste* de *CON* - o ***Personagem*** sofre seu ***DV*** em dano toda vez que tenta fazer um ***Teste*** de ***FOR***.

Gotas de Algum Lugar - DU6
Pequenas gotículas de líquido leitoso

Projeta sua consciência (visão e audição) a um local ***Próximo*** por um número de ***Momentos*** igual à rolagem do ***DU***

Se falhar no *Teste* de *CON* - o usuário é colocado ***FdA***, usando sua rolagem de ***DU*** na tabela de ***FdA***.

Vinho Violeta - DU6
Resina densa, com cheiro tóxico

Restaura os ***PV*** ao seu valor máximo

Se falhar no *Teste* de *CON* - ***PV*** máximos são permanentemente reduzidos em uma quantidade igual ao valor da rolagem do ***DU***.

Pó de Lótus Negra - DU4
Pó preto fino e cintilante

Testes de ***INT*** e ***SAB*** têm ***Vantagem*** por um número de ***Turnos*** igual à rolagem do ***DU***

Se falhar no *Teste* de *CON* - Quando um ***Teste*** de ***INT*** ou ***SAB*** é realizado, 1d4 deve ser rolado em adição ao d20 pelo restante da sessão.

Ghat - DU6
Longos juncos que mancham os dentes

Ignora os efeitos de ***Pânico!*** pelo restante da sessão

Se falhar no *Teste* de *CON* - O ***Personagem*** deve fazer um ***Teste*** de ***SAB*** toda vez que entrar em um lugar onde ele não esteve antes - se falhar, imediatamente entra em ***Pânico!***.

ENCONTRANDO NOVAS MAGIAS

Quando um ***Personagem*** procurar por uma nova magia, role um ou dois d12 e consulte a tabela a seguir para determinar onde e na posse de quem ela pode ser encontrada. Se os resultados foram usados anteriormente ou forem inapropriados, substitua-os com algum de sua própria concepção.

	ESTÁ	NA POSSE DE
1	Tatuada em um prisioneiro	monges loucos de Dar-Dhola-Ram
2	Em um labirinto psíquico	um príncipe encantado adormecido
3	Em uma bolha grudenta gigante	um cardume de peixes invisíveis
4	Nas notas do canto de um pássaro	todas as flores na floresta
5	Em uma transmissão de luz	um culto estelar de Ohm
6	Em um caveira de cristal marcada por runas	Yex, o desprezível deus da trapaça
7	Na página do primeiro livro de magias	uma cabala de magos cefalópodes loucos
8	Controlando o corpo de um ***PNJ***	um campeão do deus da guerra KORPUS KOSER
9	Nas marcas de queimadura na barriga de um dragão	um bando itinerante de piratas astrais de Pleth
10	Na coleira de um gato preto	biblioteca enterrada e esquecida de Kush
11	Na faceta de uma gema perfeita	13 crianças da lua cheia
12	Em um baú que abre para o vazio	concelho ancião do tempo

MAGOS

Nomes

■ Morrovolol ■ Vebb ■ Varn ■ Xomor ■ Krustus ■ Peng ■ Joop ■ Fhorox ■ Blem ■ Zarnos ■ Yollo ■ Arkle ■ Bunt ■ Ahma ■ Ranit ■ Viz ■ Horonos ■ Gammyr ■ Ekstess ■ Mongallous

Títulos

■ de Peng ■ o Ictérico ■ o Negro ■ o Rei do Charco ■ o Banido ■ o Duque do Nada ■ do Presente ■ o Incrível ■ o Desprovido ■ o Clamador ■ o Obeso ■ o Sem Carne ■ Bruxa do Rio ■ o Escravizador ■ Tocado pelo Vazio

FAMILIAR

Aparência terrena

■ Gato risonho ■ Criança cabeçuda ■ Papagaio zangado ■ Três corvos ■ Veado branco ■ Lobo preto ■ Cobra gigante ■ Milhares de pequenas aranhas ■ Livro de feitiços com pernas ■ Mão sem corpo ■ Vaga-lume ■ Olho flutuante ■ Sombra

Talento peculiar

■ Projetar voz ■ Ler emoções ■ Entender qualquer língua - falar nenhuma ■ Transformar-se em joias pequenas ■ Viver dentro de uma superfície reflexiva ■ Parecer translúcido como um fantasma

D100 EFEITOS MÁGICOS COLATERAIS

1-2	Envelheça 2d10 anos
3-4	Pele de pedra, receba ***VA***2
5-6	Receba um traço físico do sexo oposto
7-8	Ignore a gravidade aleatoriamente
9-10	Cobice a próxima coisa que ver
11-12	***Preso*** até obter sucesso em um ***Teste*** de ***CON***
13-14	Alvo encontra 1d4 moedas na orelha
15-16	Alvo hesita quando escuta a palavra "sim"
17-18	Lamenta e soluça por 1d6 ***Minutos***
19-20	Os dois lados do cérebro trocam de lugar
21-22	Percebe o rosto de todos como demoníacos e distorcidos
23-24	Escuta música baixa constantemente
25-26	Todas as roupas agora estão do avesso
27-28	1d4 girinos do Vazio nadam ***Próximos***
29-30	Um pequeno drone geométrico, futurista e senciente, surge escaneando a ***Criatura*** com uma luz, antes de desaparecer
31-32	Cresça 1d6 cm
33-34	Todo cabelo cresce 1d12 cm
35-36	Transpire gordura naturalmente
37-38	Pele se torna totalmente negra
39-40	Olho surge no centro da cabeça
41-42	As lesmas cerebrais de todo mundo estão visíveis!
43-44	Qualquer coisa feita de papel grita para você por 1d6 ***Minutos***
45-46	Flutue a 2 cm do chão
47-48	Examinado por uma luz divina, ela parte em desprezo
49-50	Todos os dentes caem
51-52	Som molhado quando caminha
53-54	Receba 1d4 ***PV*** máximos
55-56	Tudo tem gosto de queijo
57-58	Pequena cabeça cresce no pescoço
59-60	Sopra bolhas quando assobia
61-62	Um braço se transforma em uma pinça de caranguejo
63-64	Estômago se torna uma boca grande
65-66	Receba visão perfeita no escuro
67-68	Pele se torna dura como couro
69-70	Falar libera nuvens de moscas
71-72	Toda fala é ouvida de trás para frente
73-74	Rosto muda súbita e constantemente
75-76	Transformado em um albino
77-78	Olhos se tornam grandes e asquerosos
79-80	Corpo é transformado em lodo vivo
81-82	Olhos podem disparar lasers fracos
83-84	Pele desenvolve um fraco magnetismo
85-86	Braços se tornam como os de um T. rex
87-88	Guelras funcionais crescem
89-90	Lê a mente de gatos ***Próximos***
91-92	Sempre sabe onde fica leste
93-94	Cresce um coração extra (+4 ***PV*** máximos)
95-96	Órgãos internos de tornam engrenagens
97-98	Troque dois ***Atributos*** entre si
99-100	Role duas vezes nesta tabela, role novamente qualquer resultado duplicado

Role um ou dois d12 para determinar um incidente motivador para começar a jogar. Caso os resultados tenham sido usados anteriormente ou forem inapropriados, substitua-os por alguns de sua própria criação.

D12	INCIDENTE MOTIVADOR	
1	Trancados dentro de uma estalagem em chamas	& acorrentados a uma grande pedra angular de granito
2	Perdidos nos esgotos da cidade	& eles possuem uma dívida com a guilda dos ladrões
3	Em uma tempestade de neve não natural	& um vento mentiroso sussurra para onde fica a saída
4	Inconscientes em uma cela de alçapão	& um doppelganger tem a chave para a liberdade
5	Acordando em um tubo criogênico	& todas as memórias deles foram roubadas
6	Na barriga de um kraken	& piratas fantasmas amaldiçoados buscam vingança
7	Dentro de um labirinto goblin	& insetos violentos sabem o caminho da saída
8	No funeral de um mago louco	& eles estão trancados em vários caixões
9	Parte do sonho de uma rainha fada	& eles irão desaparecer à meia-noite
10	Um buraco onde a vila estava	& um bilhete de resgate está pregado no chão
11	Trancados no laboratório de um alquimista	& eles foram encolhidos para o tamanho de 54mm
12	Em uma aeronave em queda livre	& gravidade local foi desligada

COMEÇANDO O PRIMEIRO JOGO

JOGANDO NO ESTILO OLD SCHOOL

O foco do *The [BR]ack Hack* é fantasia estranha de espada e feitiçaria. Se você estiver jogando no cenário assumido de fantasia pulp old school dele, mantenha em mente o seguinte:

Aventura precisa ser encontrada

Personagens devem explorar e buscar ***Experiências***, novas magias, tesouro e itens mágicos. Em um mundo "real" como o que vivemos, fortuna e habilidade devem ser conquistados, o mesmo deve ser aplicado ao mundo de fantasia onde os ***Personagens*** vivem.

O mundo é cruel & estranho

O cenário assumido de fantasia do *TBRH* é duro e indiferente. Se os ***Personagens*** não forem astutos, o mundo irá desafiar suas expectativas e agir contra eles - e quando o fizer, deverá ser mortal.

O mundo é vivo

O mundo deve reagir às ***Ações*** dos ***Personagens*** e os efeitos dessas ***Ações*** devem mudar e moldar a forma do mundo.

A primeira sessão

Gere um incidente motivador para ser resolvido e depois um ambiente urbano (p.59), masmorra (p.67) ou região selvagem (p.56) para os ***Personagens*** começarem. Use as tabelas para preencher quaisquer áreas em branco enquanto você joga.

FERRAMENTAS, REFERÊNCIA RÁPIDA

COMO SE PREPARAR & IMPROVISAR

Essa é uma página de referência rápida para as tabelas e regras mais frequentemente usadas, agrupadas por propósito e função.

Para jogos pré planejados: Sente-se com o livro e prepare todos os elementos que você acha que precisará para a próxima sessão - mantenha o livro à mão para preencher quaisquer áreas em branco que surgirem durante o jogo.

Para jogos improvisados: Marque esta página e use as seguintes tabelas durante o jogo - caso você precise de inspiração, ou se alguma coisa inesperada acontecer.

TABELAS & REGRAS DE USO FREQUENTE

Guia de Jogo Passo a Passo

Como estruturar cada ***Turno*** para que cada ***Jogador*** consiga fazer algo interessante. Também lidando com ***Testes*** de ***Atributo*** e provocando dano em ***Personagens*** **p.30-31**.

Personagens Não Jogadores

Tome como referência as seguintes páginas para produzir um elenco de ***PNJs*** de suporte.

- Conceitos e aparência de ***PNJs*** **p.49**
- Atividades de ***PNJs*** **p.52**
- Gerador de missões **p.63**
- Tabelas de aventureiros rivais **p.64**
- O que está no cadáver **p.53**
- Habilidades de combate e estatísticas **p.87**

Cidades & Civilização

Tome como referência as seguintes páginas para criar um "lugar civilizado" - útil como uma localidade para começar seu primeiro jogo ou quando os ***Personagens*** explorarem um ambiente urbano.

- Povoados aleatórios e mapas **p.60**
- Empregados e serviçais **p.36**
- Tavernas aleatórias e mapas **p.61**
- Equipamento e economia **p.34**
- O que está no cadáver **p.53**
- Doenças, narcóticos e venenos **p.38**

Masmorras & Aventuras

Veja as referências na **p.66** para ferramentas de aventura em masmorras.

Regiões Selvagens & Viagem

Veja as referências na **p.54** para ferramentas de aventura em regiões selvagens.

Tesouro & Recompensas

Tome como referência as seguintes páginas para recompensar os ***Personagens*** pelas suas aventuras.

- Tabela de pilha de tesouro **p.122**
- Itens mágicos **p.120**
- Equipamento e economia **p.34**
- O que está no cadáver **p.53**

Referência de Regras Comuns

- Controlando ***Turnos*** e tempo **p.8**
- Combate e ***Pontos de Vida*** **p.13**
- Movimento e distâncias **p.10**
- Regras específicas para o ***MJ*** **p.30**
- Classes de ***Personagem*** **p.22**
- Regras específicas para ***Personagens*** **p.17**
- ***Experiência*** e subindo de nível **p.16**
- Magia e conjuração **p.19**
- Feitiços e preces **p.26-27**

GERADOR DE CONCEITO PARA PNJ

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12

D4	POSIÇÃO SOCIAL
1	Ralé
2	Classe trabalhadora
3	Classe mercantil
4	Aristocrata

D6	ANCESTRALIDADE
1	Jovem humano
2	Jovem humana
3	Velho humano
4	Velha humana
5	Elfo da floresta sem idade
6	Anão da montanha barbudo

D8	TRAÇO VISUAL
1	Usa chapéus extraordinariamente grandes
2	Cabelo liso e comprido
3	Parte do corpo falsa e de madeira
4	Vestido indecentemente
5	Coberto de verrugas gigantes
6	Dentes de ouro
7	Tem uma mão de gancho/perna de pau
8	Formidavelmente bem-apessoado

D10	TREJEITOS PARA JOGAR
1	Pronuncia “R” como “L”
2	Risada contagiosa e descabida
3	Usa uma frase repetidamente
4	Forte sotaque regional
5	Audição cômica seletiva
6	Continua perdendo, err... foco
7	Fala com uma inflexão?
8	Mentiroso óbvio e implausível
9	Excessivamente suado o tempo todo
10	Fala como um personagem de desenho animado

D12	REPUTAÇÃO POR
1	Espadachim experiente de aluguel
2	Conexões com gangsters
3	Espião fingindo ser um marinheiro
4	Capacidade de falar com os pássaros
5	Decifrar tomos arcanos
6	Encenar piadas práticas
7	Conexões com autoridades do estado
8	Caçar as mais raras das presas
9	Conhecer fatos obscuros
10	Guardar rancor (crie outro ***PNJ*** para ser odiado!)
11	Comandar um grupo organizado de guerreiros
12	Conseguir qualquer coisa por um preço

APARÊNCIA DO PNJ

Para determinar a aparência de um ***PNJ***, role um ou dois d12 e consulte a tabela seguinte. Se os resultados já foram usados anteriormente ou forem inapropriados, substitua-os por algum de sua própria concepção.

D12	VESTIMENTA/TRAJE	CARACTERÍSTICA ÚNICA
1	Muito formal para a ocasião	Mancha de vinho do porto que cresce quando está com raiva
2	Ultrapassada em 30 anos	Antenas preênseis que conhecem o norte
3	Rudes e costuradas à mão	Escarificações tribais de terras distantes
4	Feita de canários amarelos	Mapa tatuado em seu corpo
5	Camadas e camadas de trapos sujos	Luz fraca emana de sua boca
6	Impecável e sob medida	Feio, mas irresistivelmente fofo, como um pug
7	Contemporânea e excêntrica	Barba feita de abelhas que conhecem as direções
8	Desbotada e desgastada	Coberto de distintivos e broches que contam histórias
9	Militar altamente personalizada	Roupa tem espaço ilimitado para objetos
10	Linho grosso sombrio	Terceiro olho que interfere no destino
11	Prática e bem-feita	Bando de pequenos e agradáveis animais da floresta ajudantes
12	Pintada com muitas palavras	Pele tatuada com uma sólida cor primária

NOME

Elfo ■ Aeval ■ Aanis ■ Bean ■ Barg ■ Curpur ■ Cannad ■ Fach ■ Feeor ■ Golm ■ Gwyll ■ Hesk ■ Hyst ■ Klepp ■ Kubura ■ Lyffe ■ Lolp ■ Pickt

Humano ■ Ranulph ■ Keern ■ Ghall ■ Murut ■ Abwall ■ Weland ■ Rayce ■ Kibir ■ Utet ■ Istwell ■ Vesh ■ Ellery ■ Enan ■ Lellani ■ Aquey ■ Gorem ■ Knowel ■ Elenna ■ Shyren ■ Lelleth

Anão ■ Dainir ■ Brokkr ■ Eitri ■ Fjalfa ■ Litr ■ Otr ■ Regin ■ Sindri ■ Gormel ■ Agrand ■ Uthag ■ Valmr ■ Ygwyn ■ Dwylr ■ Billingr ■ Galar ■ Voor ■ Prok ■ Wolda ■ Onna

GANCHOS DE HISTÓRIA

■ Pirata procurado ■ Brigando comicamente com o parceiro por motivo de trabalho ■ Procurando por seu olho perdido ■ Se esforçando para que seu golem funcione ■ À procura de uma cura para uma maldição sobrenatural ■ Entregar uma mensagem antes que eles morram ■ Fazer com que todos saibam sobre a conspiração (que de fato é verdade) ■ Espalhar sua ideologia religiosa extremista ■ Recuperar sua honra e direitos de nobreza ■ Espalhar falsos rumores com fins comerciais ■ Se esconder para esquecer seus crimes de guerra do passado ■ Vender mercadorias ilegais ■ Contratar artistas para um projeto real ■ Fazer proselitismo para seu culto apocalíptico

COMO OS PNJS ESTÃO RELACIONADOS

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12

D4	TIPO
1	Conhecidos da cena social
2	Pertencem à mesma casa
3	Amigos de infância
4	Associados de negócios

D6	SITUAÇÃO
1	Adversários
2	Desprezo e desgosto evidentes
3	Separados e amargurados
4	Calorosos, amigáveis e cordiais
5	Admiração notória
6	Desesperadamente apaixonados

D8	ATIVIDADE CONJUNTA
1	Companhia de aventura
2	Membros da mesma guilda
3	Aluno do mesmo mestre
4	Potenciais concorrentes
5	Adversários políticos
6	Membros de equipe esportiva
7	Tirando férias prolongadas
8	Competição literária

D10	INTENÇÕES
1	Nunca falar com eles novamente
2	Arruinar seus planos e sonhos
3	Tirar vantagem financeiramente
4	Roubar um bem estimado
5	Exigir um pedido de desculpas público
6	Difamar seu trabalho
7	Dar-lhes um item mágico
8	Retribuir um velho juramento de sangue
9	Escrever uma carta de apoio
10	Confessar seus sentimentos

D12	HISTÓRIA
1	Devem uma larga quantia de dinheiro
2	Fez com que perdessem sua honra
3	Ofuscaram seu trabalho
4	Co-conspiradores de um sequestro
5	Escaparam da prisão juntos
6	Inimigos em uma guerra esquecida
7	Rivais por um trabalho poderoso
8	Antigos aventureiros famosos
9	Sobreviventes de naufrágio
10	Aliados de um exército condenado
11	Numerosos acordos comerciais ilegais
12	É um benfeitor de longa data

Quando usar uma entrada da tabela, risque-a e substitua por uma a seu critério.

D100 ATIVIDADES DE PNJ

1-2	Recrutando para uma missão falsa
3-4	Dando vida à arte através de rituais
5-6	Comprando reagentes experimentais
7-8	Em uma viagem de droga alquímica
9-10	Dupla personalidade induzida por magia
11-12	Escondendo-se de uma guilda criminosa secreta
13-14	Dormindo em uma posição estranha e desconfortável
15-16	Perdendo todo o cabelo rapidamente
17-18	Pintando seu corpo de preto
19-20	Fofocando sobre os ***Personagens***
21-22	Sendo descido em um poço
23-24	Gritando sobre política num palanque improvisado
25-26	Procurando por seu romance perdido
27-28	Discutindo sobre classe com um cachorro
29-30	Desenhando runas arcanas com giz
31-32	Reconhecimento paramilitar
33-34	Divindade incógnita pregando peças
35-36	Preparando uma panqueca suína
37-38	Vagando sem cabeça
39-40	Desmaiado em campo aberto
41-42	Procurando por pedras de basilisco
43-44	Roubando as mercadorias de um comerciante com um plano excessivamente complexo
45-46	Escondendo outro corpo
47-48	Urinando um líquido corrosivo
49-50	Fumando um cachimbo clandestinamente
51-52	Posando para uma pintura suja
53-54	Cantando tirolês agressivamente
55-56	Vendendo corda velha para simplórios
57-58	Voltando de uma guerra inútil
59-60	Sendo caçado por morcegos do vazio
61-62	Convocando um demônio
63-64	Desfrutando de uma peça de rua rouca
65-66	Resmungando alto sobre círculos
67-68	Entretendo convidados estrangeiros
69-70	Malabarismo bêbado com machados
71-72	Atividade carnal clandestina
73-74	Vendendo produtos falsificados
75-76	Recebendo uma surra de uma gangue de crianças selvagens de rua
77-78	Desenhando grafites hilários, mas escandalosamente rudes
79-80	Lavando suas roupas em óleo
81-82	Preso em uma cela de alçapão
83-84	Assombrando seu cadáver recente
85-86	Trançando os cabelos com plantas e raízes nocivas
87-88	Sangrando profusamente de uma ferida acidental na barriga
89-90	Pendurado em uma forca mofada
91-92	Contando seus salários escassos
93-94	Jogando as roupas de seu amante de uma janela de sacada
95-96	Fazendo um tour numa liteira de escravos
97-98	Enchendo jarras de bebida que flui de uma nascente natural
99-100	Fazendo exatamente o que os ***Personagens*** estão fazendo

O QUE ESTÁ NO CADÁVER?

Jogue 1d6 para cada ***DV*** que a ***Criatura*** possuir, 5 e 6 indicam os itens onde o dado repousar. Os resultados restantes são moedas encontradas no cadáver.

5 - Adaga bem feita
6 - Ovo escocês mal cozido

5 - Algibeira de veludo vazia
6 - Mapa & anotações da cidade

5 - Pôster de um príncipe
6 - Manjar turco

5 - Lata de selos raros
6 - Apito de prata

5 - Óculos entortados
6 - Caixa de música sinistra

5 - Ovo infernal
6 - Livro de poemas banidos

5 - Frasco com um líquido acinzentado
6 - Bilhetes para uma peça

5 - Bolachas envenenadas
6 - Tatuagem senciente

5 - Louças valiosas
6 - Posse de terras, de um lugar tóxico

5 - Livro parcialmente queimado
6 - Chaves de um gangster

5 - Crânio que grita
6 - Cantil de lágrimas

5 - Toalha de rosto úmida
6 - Mapa de masmorra rasgado

5 - Monóculo enorme
6 - 1d4 dedos & anéis

5 - Chave de formato estranho
6 - I.O.U*

5 - Convite illuminati
6 - Dentaduras amaldiçoadas

5 - Presunto apodrecido
6 - Retrato manchado

5 - Polvo em miniatura
6 - Soco inglês de bronze

5 - Ovo de ganso dourado
6 - Lista de nomes

5 - Pé de coelho fantasma
6 - Forcado ensanguentado

5 - Olho de vidro frouxo
6 - Mapa de tesouro

5 - Colar de orelhas
6 - Convite para baile real

5 - Pequena algibeira com poeira
6 - Diário encharcado

5 - Algibeira com feijões
6 - Dois sapatos esquerdos

5 - Carta de desculpas
6 - Bomba improvisada

**I.O.U (I Owe You): diz respeito a um "documento" de reconhecimento de dívida ou uma nota promissória.*

AVENTURAS NA SUPERFÍCIE

DICAS PARA O MJ PARA JOGOS NO MUNDO ACIMA

O que é um mapa hex?: Jogos na superfície usam um tipo diferente de mapa - em vez de um mapa quadriculado, ele é dividido em hexágonos ou "hex"- utilizado para indicar a posição dos ***Personagens*** enquanto eles exploram o mundo.

Distâncias: As faixas de distância ***Perto***, ***Próximo***, ***Longe*** são expandidas de forma abstrata para cobrir áreas maiores. Por exemplo, "O cadáver gargalhante na forca" fica ***Perto*** da "Vila Apodrecida" que talvez fique ***Próxima*** ao "Sujo Rio Nyne" e a "Montanha Negra Fusiforme" fica ***Longe*** disso.

Tempo & Turnos: Por causa do aumento na escala geográfica, ***Minutos*** são renomeados para ***Horas***, mas tirando isso são tratados normalmente.

Viajando: ***Personagens*** ainda possuem ***Turnos*** enquanto exploram o mundo acima e ainda podem se ***Mover*** para algum lugar ***Próximo*** e realizar uma ***Ação.***

Transporte: Em prol da simplicidade transportes como montarias e barcos dobram a velocidade de deslocamento.

O que está no horizonte: Diga livremente aos ***Jogadores*** que características e tipos de terreno estão ***Próximos*** à localização atual deles.

Rações: ***Jogadores*** devem rolar o ***DU*** das rações de seus ***Personagens*** toda vez que entrarem em outro hex. Se eles não puderem, ou decidirem não fazê-lo, eles sofrem dano igual aos seus respectivos ***Níveis***.

FERRAMENTAS PARA PLANEJAMENTO OU IMPROVISO

Aqui estão algumas ferramentas que ajudarão a criar e conduzir aventuras em regiões selvagens.

Gerador de terreno hex

Determine o terreno, clima e se algum elemento existe em um hex vazio (**p. 55**).

Gerador de elementos de hex

Preencha um hex aleatoriamente com características incomuns, monstros e masmorras (**p.56**).

Mapas hex

Um mapa de exemplo mais um mapa em branco com espaço para notas (**p.57**).

Gerador de povoados

Crie ambientes urbanos aleatórios e detalhes para ***Descanso*** ou aventuras (**p.59**).

Tabela de rolagem urbana

Gera um mapa de uma vila ou distrito de uma cidade, útil para aventuras urbanas(**p.60**).

Gerador de tavernas

Onde todas as boas aventuras começam (**p.61**).

Gerador de Missões

Produz caminhos de aventura aleatórios com objetivos e destinos variáveis (**p.63**).

GERADOR DE TERRENO HEX

O d4 e o d6 são necessários - o d8, d10, d12 são opcionais e para adicionar mais detalhes.

D4	HABITAÇÃO
1	Inabitada de forma não natural
2	Vida selvagem natural e incidental
3	Role na tabela de encontro p.33
4	Gere um elemento de hex p.56

D6	TERRENO
1-3	Estabeleça um tipo de terreno comum, como "pradarias" para os resultados futuros de 1-3
4-5	Como 1-3, mas um terreno incomum, como uma "floresta densa"
6	Como 1-3, mas um tipo de terreno raro, como "colinas rochosas"

D8	CLIMA
1	Iluminado e agradavelmente quente
2	Nublado, frio e cinzento
3	Chuva torrencial
4	Úmido e com névoas rasteiras
5	Severamente frio e nevando
6-8	+1 na jogada anterior. Comece no item 1 se esta for a primeira rolagem que você fez nesta tabela.

D10	COISAS PARA VER
1	Lagos redondos e profundos
2	Crânios em estacas esporádicas
3	Todos os ruídos de animais se foram
4	Vestígios de um conflito violento
5	Comboio de carroças estrangeiras
6	Rebanhos de animais de pasto
7	Sinais de uma emboscada
8	Habitantes são espíritos
9	Um enorme local de escavação
10	Fogo num horizonte de veludo*

D12	FAUNA & FLORA
1	Gavinhas negras e espessas
2	Moribunda, doente e esparsa
3	Tomada por vegetação e enfurecida
4	Frutinhas de verão estranhas
5	Ervas medicinais maculadas
6	Do tamanho de homens e carnívoras
7	Capim-navalha púrpuro cintilante
8	Polens gigantescos pairando no ar
9	Flores tremulando silenciosamente
10	Árvores e arbustos errantes
11	Flores excretam gosmas vermelhas
12	Tudo completamente carbonizado

Quando usar uma entrada da tabela d12, risque-a e substitua por uma a seu critério.

**"Fire on the Velvet Horizon" faz referência a um módulo OSR para monstros de fantasia, escrito por Patrick Stuart*

GERADOR DE ELEMENTOS DE HEX

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	VISIBILIDADE
1	Soterrado
2	Coberto de vegetação e escondido
3	Obscurecido por geografia acidentada
4	Em campo aberto

D6	CARACTERÍSTICA
1	Entrada de masmorra p.69
2	Perigo natural/travessia p.75
3	***PNJ*** solitário e recluso p.49
4	Ruína de outra era p.81
5	Covil de um ***Monstro*** p.87
6	Gere um povoado p.59

D8	HABITANTES...
1	Humanoides pré-históricos
2	Bando de guerra selvagem e doentio
3	Culto hedonístico do prazer
4	Metamorfos noturnos
5	Moradores reclusos do solo
6	Seita religiosa puritana
7	Culto apocalíptico do mal adormecido
8	Sociedade futurística perdida no tempo

D10	...PROCURANDO
1	Parte de um mapa mecanizado
2	Chave-mestra de ferro do vazio
3	Ovo de dragão marcado por runas
4	Espelho mágico estilhaçado
5	Garrafa de segredos sussurrados
6	Portal para outro tempo
7	Navio pirata voador quebrado
8	Um servo imortal
9	Uma estrela larval perdida
10	Um filamento dourado do destino

D12	ELEMENTO INUSITADO
1	Cachoeira que corre para cima
2	Enorme rocha flutuante
3	Caverna na forma de um crânio
4	Comboio destruído de carroças
5	Vida vegetal senciente e agressiva
6	Labirinto tortuoso estranho
7	Laboratório apocalíptico abandonado
8	Biblioteca ancestral esquecida
9	Local de uma expedição perdida
10	Mina de gemas tomada
11	Poço funcional do vazio
12	Domínio de um deus menor desprezível

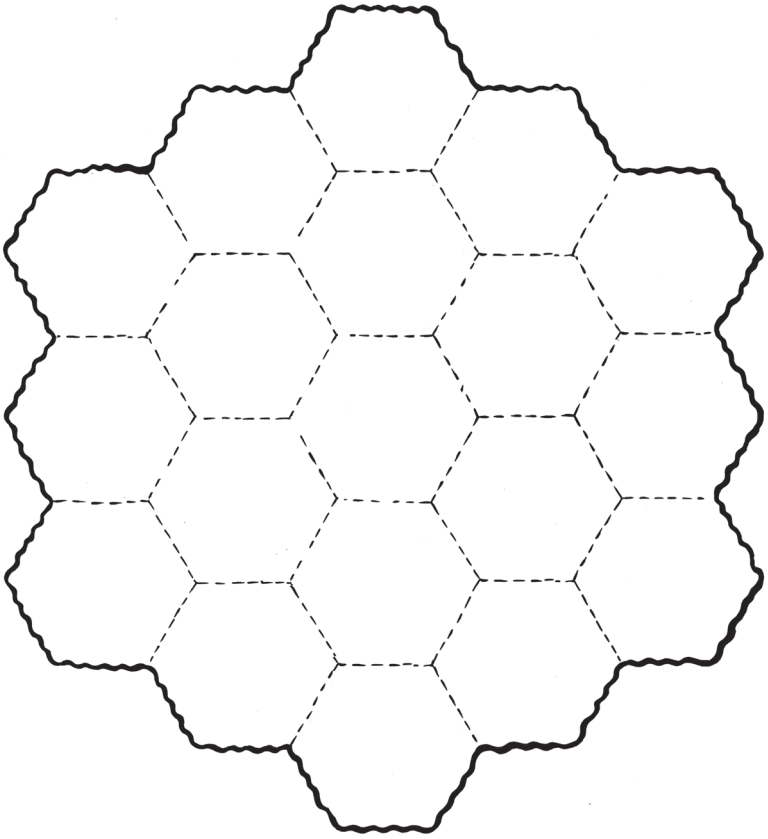
Depois de usar a tabela d10 ou d12, risque a entrada e substitua-a por uma a seu critério.

EXEMPLO DE MAPA HEX

1. Penhascos, tribos de orcs (C)	8. Igreja abandonada (B)	15. Espada espectral (A)
2. Cemitério enevoado (A)	9. Wyvern territorialista (C)	16. Esqueletos de piche (A)
3. Poças de piche borbulhante (A)	10. Local de batalha fantasma (B)	17. Masmorra pegajosa (B)
4. Penhascos, canibais (C)	11. Crânio de titã (B)	18. Homem de palha (A)
5. Forte de obsidiana (B)	12. Cabana negra (B)	19. Lótus negra rara (C)
6. Estrada velha, bandidos (A)	13. Pedra sacrificial (A)	
7. Vampiro enterrado (A)	14. Planta comedora de homens (C)	

Terreno Comum	Terreno Incomum	Terreno Raro
Brejos obscuros e úmidos (A)	Floresta sombria (B)	Colinas íngremes e soturnas (C)

MAPA HEXAGONAL EM BRANCO



Terreno Comum **Terreno Incomum** **Terreno Raro**

GERADOR DE POVOADOS

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	TAMANHO
1	Aldeia esquecida (1 distrito)
2	Vila solitária (2 distritos)
3	Cidade suburbana (1d4 distritos)
4	Cidade Urbana (2 + 1d4 distritos)

D6	DISPOSIÇÃO
1	Hostil e inospitaleiro
2	Rude e desagradável
3	Desinteressado e desdenhoso
4	Indiferente e presunçoso
5	Educado e cordial
6	Amigável e hospitaleiro

D8	CONSTRUÇÕES
1	Socalcos de tijolo, altos e inclinados
2	Palacetes exuberantes de arenito
3	Torres sinuosas de pedra
4	Construções com subsolo de dois andares
5	Longos salões de madeira e colmo
6	Amplas e baixas choupanas de palha
7	Casas e passarelas na copa de árvores
8	Esculpidas em pedra natural

D10	GOVERNO
1	2d6 conselheiros eleitos
2	Déspota imaturo e reclusivo
3	Rei guerreiro absolutamente louco
4	Culto do sangue, gentil e atencioso
5	Vastidão anônima de burocratas
6	Completa anarquia utópica
7	Colapsado, força é direito
8	Lei marcial mercenária
9	Juízes de rua violentos
10	Polícia psíquica do pensamento

D12	PREOCUPAÇÃO
1	Dia do banquete canibalista
2	Eleição simulada de um porco
3	Purgando o lugar de todas as moscas
4	Pintando "X"s vermelhos em portas
5	Operação maciça de construção
6	Carnaval a céu aberto
7	Campeonato de corrida de lesmas
8	Encierro* com monstro
9	Grande duelo, público e legalizado
10	Um festival de comida/bebida peculiar
11	Fazendo campanha para uma eleição
12	Reunião de todos os elfos

Quando usar uma entrada da tabela d12, risque e substitua-a por uma a seu critério.

**Encierro é uma prática festiva que envolve populares a correrem em frente a uma manada, geralmente muito pequena, de touros bravos*

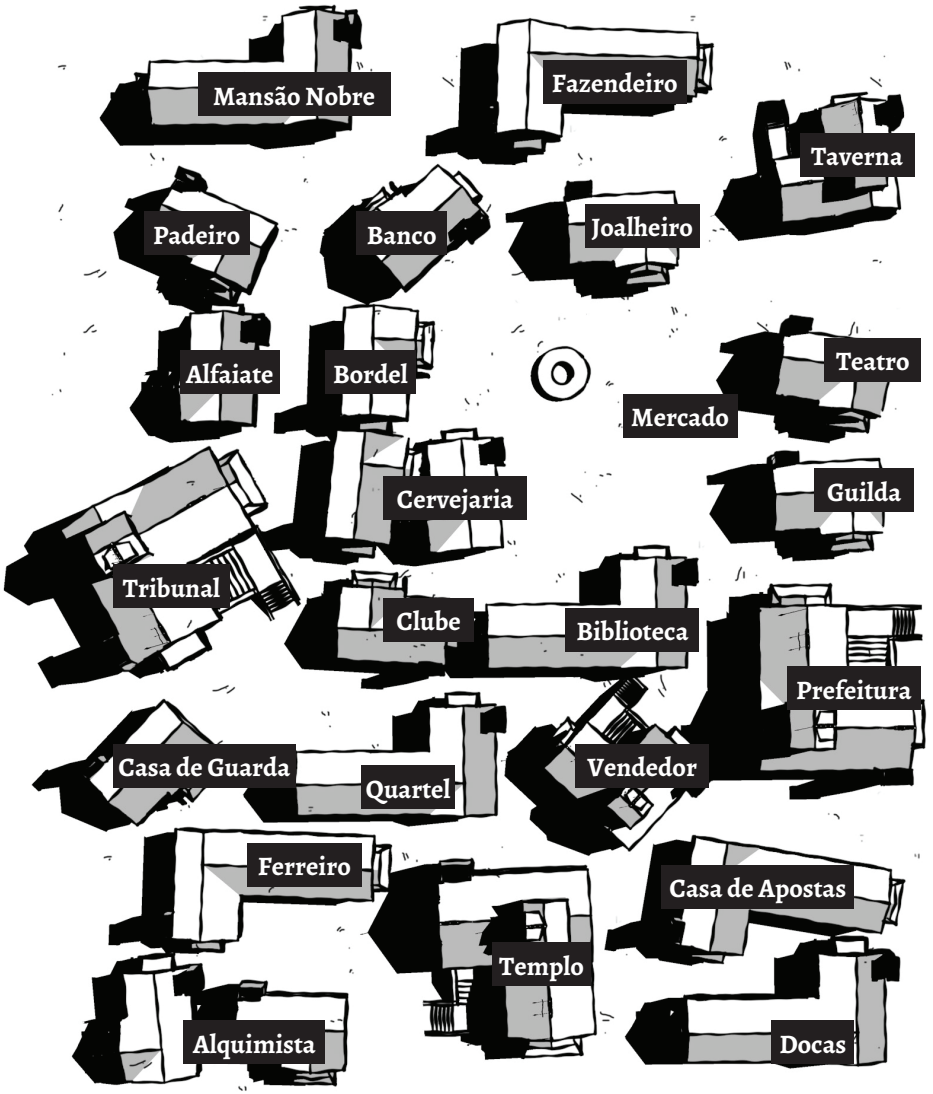


TABELA DE ROLAGEM URBANA

Crie um espaço urbano jogando um punhado de d4s no mapa acima:

- Se o d4 parar sobre um construção ela está presente nesta vila, cidade ou distrito de cidade.
- Construções sem nenhum dado em cima podem ser consideradas residenciais ou abandonadas.

D4	ESTADO PADRÃO
1	Evitado e antiquado
2	Sofrido e dilapidado
3	Próspero e bem cuidado
4	Exclusivo e requintado

GERADOR DE TAVERNA

Para determinar o nome da taverna e de sua especialidade, role um, dois ou três d12 e consulte a tabela seguinte. Caso os resultados tenham sido usados anteriormente ou forem inapropriados, substitua-os por alguns de sua própria criação.

D12	PREFIXO	SUFIXO	CONHECIDA POR
1	O Clube de Vodu	Perucas Brancas	Cerveja anã feita a partir de solo raro
2	A Sociedade	Piratas	Acessível por meio de uma dimensão dentro de um bolso
3	As Mãos	Negro	Assa seus críticos em tortas
4	Guilda	Carregadores	Cada caneca possui um efeito mágico
5	O Prego &	Apito de Latão	O estalajadeiro é um vampiro
6	A Lâmina &	Pardais	Palco de violentos duelos de iodelei
7	A Urna &	Cabeça Encolhida	Sua safra especial de aguardente do vazio
8	O Pepino &	Machado Ensanguentado	Eles não aceitam moedas, só favores
9	A Boina &	Lobos Negros	Dono é adornado por dentes "perdidos"
10	As Salas	Maiorais	Servir veneno em vez de bebida
11	O Antro	Pioneiros	Um clube seleto para "apenas membros"
12	Halanders &	Halanders	Vinho élfico feito das lágrimas de ninfas

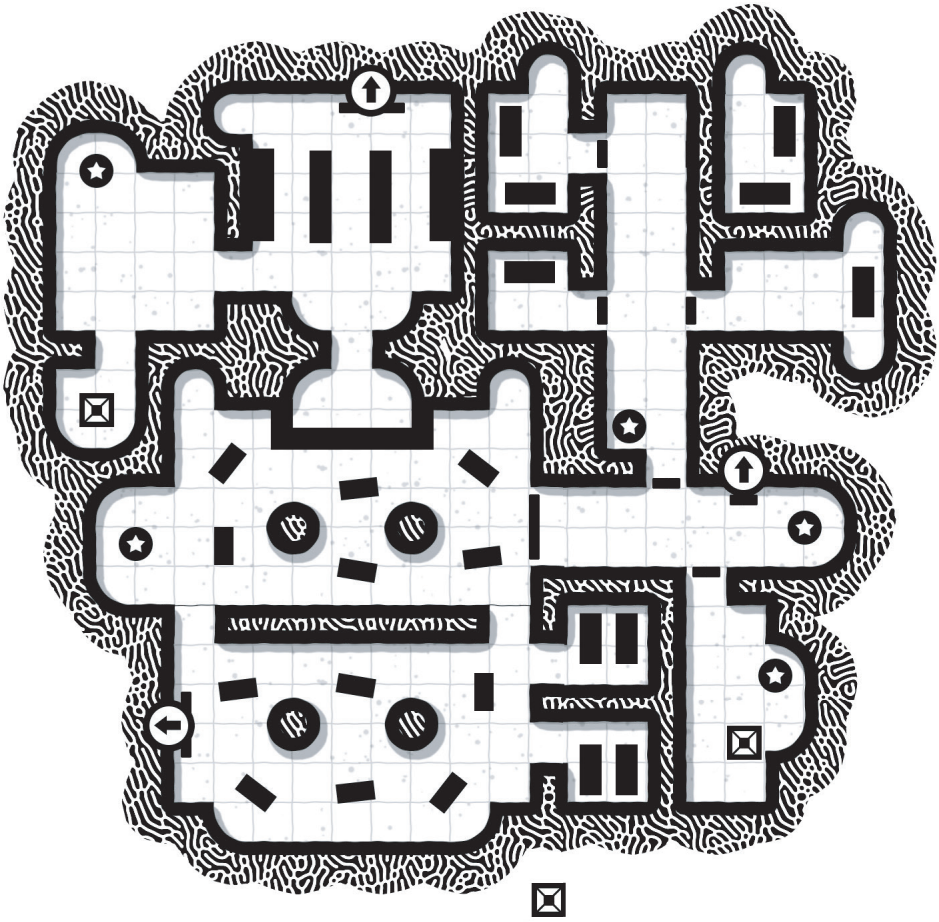
Decoração

■ Braseiros obscenos e ornamentados ■ Uma cabeça empalhada de alce quadridimensional ■ Sem portas ou janelas ■ Uma grande jaula de vidro contendo um demônio esmorecido ■ Permanentemente imersa em 1d4 x 30cm de água ■ Cabeças de fregueses banidos fixadas nas paredes ■ Mobília feita de ossos ■ Símbolos arcanos pintados em sangue no chão e nas paredes ■ Crânio de gigante sustenta barris massivos de uísque ■ Cadeiras são feitas de adagas de gigantes, torcidas e fundidas ■ Aparato alquímico incomum ■ Livros variados de parede à parede ■ Centenas de adagas empaladas por todo o chão

Entretenimento

■ Luta de boxe entre uma giganta e seis bárbaros com peitos desnudos ■ Coral fantasma ■ Malabarista de facas com três dedos ■ Um doppleganger imitador bem-sucedido ■ Risadas obrigatórias e carrasco comediante ■ Lutas de lesmas gigantes ■ Burlesco espectral ■ Cobra gigante falante ■ Fogos de artifício no interior ■ Músico que consegue influenciar roedores ■ Show de marionetes anatomicamente precisas ■ Freguês discutindo com uma estátua ■ Três dramaturgos competidores declamando simultaneamente leituras dramáticas ■ Luta de bebês cocatrizes ■ Pescaria em portal astral

TAVERNA DE AMOSTRA



FREGUESES DA TAVERNA

■ Espião óbvio ■ 2d8 soldados raivosos ■ Um mercador chorão ■ Um coletor de impostos obeso ■ Mago alucinado, nu ■ Assassino de folga ■ Nobre sob disfarce ■ Gêmeos psíquicos ■ 2d4 anões rabugentos ■ 1d6 ladinos arrogantes ■ Um elfo da floresta que aparenta estar distraído ■ Um oficial da corte sarcástico ■ Marinheiro com dor de cotovelo ■ Mago esquecido ■ Príncipe criminoso ■ Costureiro enigmático ■ Bêbado da vila ■ Cavaleiro incompetente ■ Bardo infeliz ■ Princesa mutante ■ Vingador alquímico ■ Filho sadístico de nobres ■ Padre suspeito ■ Sapo falante ■ Anão metaleiro ■ Mercenário estrangeiro hilário ■ Policial oculto ■ Elfo comediante decadente ■ Uma criança vampira perdida ■ Clérigo excomungado ■ Barão e xerife impopulares ■ Time de futebol lesionado ■ Magia senciente e hospedeiro

GERADOR DE GANCHOS DE AVENTURA

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	ADQUIRIDA
1	Rumor comumente conhecido
2	Segredo a ser comprado ou trocado
3	Através de sonhos ou profecia
4	De um ***PNJ*** buscando ajuda

D6	ATIVIDADE ...
1	Consertar a forma quebrada de...
2	Recuperar todo ou parte de...
3	Destruir ou matar...
4	Escoltar para um lugar seguro...
5	Descobrir a verdadeira natureza de...
6	Roubar ou tomar à força...

D8	... ALVO
1	Um artefato mágico perdido
2	Um mapa ou chave de fabricação estranha
3	Partes do corpo de um monstro raro
4	Um ***PNJ*** ou ***Criatura*** famosos
5	Um pergaminho/tomo de conhecimento único
6	Uma magia mítica ou esquecida
7	A entrada de uma masmorra
8	A localização de uma câmara mágica

D10	OBSTÁCULOS
1	Geograficamente difícil de alcançar
2	Guardado por um monstro enorme
3	Foi partido em 1d4 partes
4	Totalmente esquecido
5	Além de armadilhas mortais inimagináveis
6	Na barriga de uma ***Criatura*** gigantesca
7	Guardado por hordas malignas
8	Disfarçado como outra coisa
9	Não existe neste plano
10	Protegido por feitiços e maldições

D12	INCENTIVOS
1	Conhecimento que irá ajudá-los
2	Senha ou chave para uma tumba
3	Trazer paz para um reino
4	Revelar a verdadeira natureza de algo maligno
5	Assegurar o direito de nascença de um nobre
6	Ganhar longevidade de forma não-natural
7	Tomar controle de um exército
8	Revelar a fraqueza de um oponente
9	Mapa para preciosidades a muito esquecidas
10	Impedir um monstro enfurecido
11	Assegurar a liberdade de um aliado
12	Montante significativo de dinheiro

Quando usar uma entrada da tabela d12, risque e substitua-a por uma a seu critério.

GERADOR DE HERÓI RIVAL

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	CLASSE
1	Guerreiro
2	Ladrão
3	Clérigo
4	Mago

D6	RAÇA
1	Elfo(a) banido(a) andrógino(a)
2	Humano(a) jovem
3	Humano(a) de meia-idade
4	Humano(a) velho(a)
5	Elfo(a) eternamente jovem
6	Anã(o) sem idade

D8	ELES QUEREM
1	Tomar suas riquezas
2	Roubar ou aprender suas magias
3	Usá-lo como isca de monstro
4	Ajudá-lo em sua aventura
5	Alcançar seu objetivo antes de você
6	Dar a você uma reputação falsa
7	Seguir você como um empregado
8	Matá-lo por diversão

D10	POSSE
1	Promissória de riqueza herdada
2	Especialista em ***Criaturas*** raras
3	Chave ou senha
4	Mapa realmente preciso
5	Confiança de uma ***Criatura*** poderosa
6	Uma magia aleatória do nível dele
7	Localização de uma masmorra
8	Escândalo para chantagear um ***PNJ***
9	Localização de um ***PNJ*** esquecido
10	Item mágico (p.120)

D12	FAMA
1	Foi morto 13 vezes
2	Pode entortar as barras de qualquer jaula
3	Não possui pegadas
4	Duas sombras
5	Se lembra de tudo
6	Pode ver sua própria morte
7	Príncipe criminoso
8	Seduziu uma deusa do amor
9	Pode mudar seu rosto
10	Herói de guerra renomado
11	Aposentado, agora um político
12	Não consegue lembrar de sua aparência

Quando usar uma entrada da tabela d12, risque e substitua-a por uma a seu critério.

AVENTURAS NO SUBMUNDO

ALGUMAS DICAS PARA O MJ CONDUZIR "MASMORRAS"

Mapas quadriculados: as aventuras focadas em masmorras geralmente usam um tipo de mapa dividido em quadrados, onde os quadrados adjacentes estão ***Perto*** uns dos outros.

Montando a cena: Seja o mais conciso e evocativo possível - Muita informação torna as coisas confusas, informações insuficientes podem deixar os ***Jogadores*** perdidos quanto ao que fazer.

Procurando por segredos: Procurar pistas para armadilhas e segredos é uma ***Ação*** que leva um ***Minuto*** e cobre uma área ***Próxima***, resolvida pelo ***Teste*** de ***SAB***.

Coisas escondidas: Se os ***Personagens*** entrarem em uma área onde algo está escondido, como uma armadilha ou porta - role secretamente 1d6. Se o resultado for 1, dê a eles uma pista de que há algo ***Próximo*** escondido.

Portas emperradas: Toda vez que os ***Personagens*** usam uma ***Ação*** para abrir uma **nova** porta, role secretamente 1d6. Se o resultado for 1, a porta está ***Presa*** ou trancada (p.79).

Encontros aleatórios: Faça um ***Rolagem de Encontro Aleatório*** escondida a cada 15 minutos ou se os ***Personagens*** permanecerem em uma área/fizerem muito barulho - veja a tabela na p.32. Use um temporizador ou um smartphone para ajudar a controlar isso.

FERRAMENTAS PARA PLANEJAMENTO OU IMPROVISAÇÃO

Algumas ferramentas que podem ser usadas para ajudar o ***MJ*** a criar aventuras baseadas em masmorras.

Gerador de masmorra
Determina aleatoriamente o grande plano ou ideia por trás da masmorra (**p.67**).

Gerador de habitantes
Cria facções e grupos de ***Criaturas*** para habitar a masmorra (**p.68**).

Gerador de entrada
Produz uma entrada envolvente e interessante para a masmorra (**p.69**).

Gerador de sala & área
Preenche uma sala de masmorra ou área aleatoriamente com características incomuns, monstros, tesouros e armadilhas (**p.70**).

Áreas & salas vazias
Torna os elementos mundanos da masmorra um pouco mais interessantes (**p.71**).

Ambiente de masmorra
Aparência, sons e odores aleatórios da masmorra e seus habitantes (**p.72**).

Tabelas de enigma & perigo
Gera enigmas aleatórios adequados para ambientes de masmorras (**p.73-76**).

Tabelas de armadilha
Gera armadilhas aleatórias adequadas para um ambiente de masmorra (**p.77-78**).

Gerador de porta secreta
Regras para descobrir novas portas e gerar portas secretas (**p.79-80**).

Mapas em branco & aleatórios
Mapas quadriculados de masmorras pré-legendados, mapas de masmorras procedurais (**p.81-85**).

GERADOR DE MASMORRA

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	ENTRADA
1	Está escondida pela natureza ou planejadamente
2	Tem um guardião local ou exótico
3	Acessibilidade é esporádica
4	É um enigma a ser encontrado ou decifrado

D6	ESTRUTURA
1	Obsidiana precisamente esculpida
2	Crescimentos fúngicos retorcidos
3	Corpo de um autômato enorme
4	Sonho psíquico da rainha fada
5	Coração de pedra de um deus morto
6	Outro mundo parado no tempo

D8	CONSTRUÍDA POR
1	Exército de escravos e um rei
2	Mago louco morto a muito tempo
3	Homens-toupeira subterrâneos
4	Uma coalescência de negatividade
5	Uma raça de lodos viajantes do vazio
6	Magia viva e super inteligente
7	Guilda mais poderosa do mundo
8	Se auto construiu

D10	PROPÓSITO ORIGINAL
1	Pedreira ou mina valiosa
2	Refinaria de gemas ou metais
3	Motor ou fábrica arcanos
4	Prisão ou armadilha grandiosa
5	Criadouro de monstros
6	Câmara para um dispositivo apocalíptico
7	Vínculo com outro universo
8	Bateria ou armazenamento de recursos
9	Local de aprendizado ou religião
10	Lar de um ser exterior

D12	CARACTERÍSTICA
1	Bolhas temporais
2	Gravidade é inconstante
3	O tamanho nem sempre é lógico
4	Atmosfera causa ***Dano Contínuo***
5	É infinita e interminável
6	Masmorra clássica sob castelo
7	Portas devem ser desenhadas para existirem
8	Está chovendo dentro
9	Feita de cristais reflexivos
10	Flora da selva carnívora
11	Parcialmente submersa
12	Atmosfera telepática

Quando usar uma entrada em qualquer uma das tabelas, risque e substitua-a por uma a seu critério.

GERADOR DE HABITANTES

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	LACAIOS
1	Guilda humanoide
2	Horda de mortos-vivos
3	Culto demoníaco
4	Seita dracônica

D6	EQUIPAMENTO
1	Sem ferramentas e armas DIY
2	Equipamento disfuncional e desgastado
3	Bem conservado e mundano
4	Um poderoso item mágico
5	Vários itens mágicos menores
6	Tecnologia de um futuro distante

D8	RECURSOS
1	Muitas tropas à disposição
2	Bom conhecimento da área
3	Veteranos de guerra bem treinados
4	Ampla gama de feitiços arcanos
5	Defesas e táticas avançadas
6	Resistência física incomum
7	Precognição divina
8	Poder cataclísmico de uso único

D10	OBJETIVOS MALIGNOS
1	Buscar reputação por pirateamento astral
2	Incursionar e pilhar por escravos
3	Falsificar e roubar por ouro
4	Clonar políticos e membros da realeza
5	Criar uma raça "perfeita"
6	Conquistar um regime violentamente
7	Infiltrar e substituir uma sociedade
8	Abrir uma enorme fenda para o vazio
9	Ativar um dispositivo apocalíptico
10	Acordar um deus ancião cruel

D12	LÍDER
1	Avatar de KORPUS KOSER
2	Chefe fantasma psíquico
3	Clérigo cego fanático
4	Príncipe demônio em um espelho
5	Anel possuído antigo
6	Chefe de guerra canibal, brutal
7	Máquina pensante senciente
8	Bruxa do vazio desequilibrada
9	Conselho dos lordes gigantes
10	Príncipe morto-vivo criança
11	Campeão guerreiro mutante
12	Sussurro do vazio

Quando usar uma entrada da tabela d10 ou d12, risque a entrada e substitua-a por uma a seu critério.

GERADOR DE ENTRADA

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	SEGURANÇA
1	Barreira ou tranca mágicas
2	Tranca comum e mundana
3	Fechada e destrancada
4	Fechada e ***Presa***

D6	COMPLICAÇÃO
1	Encontro aleatório (p.32)
2	Escondida por um enigma mágico (p.73-74)
3	Armadilha potencialmente fatal (p.77)
4	Abre e fecha em um padrão
5	Efeito mágico colateral (p.45)
6	Sem complicações

D8	AO ENTRAR
1	Habitantes são alertados
2	Uma armadilha mais profunda "desperta"
3	Uma doença é liberada
4	Teleportado para algum lugar
5	***Teste*** de ***Atributo*** ou sofre dano
6	Um item é levado embora
7	Aparência mudou
8	Nada

Quando usar uma entrada da tabela d8, d10 ou d12, risque-a e substitua por uma entrada a seu critério.

D10	CONSTRUÇÃO
1	Porta de castelo, gigante e arruinada
2	Ponte levadiça maciça e ornamentada
3	Boca do crânio do titã
4	Portal de espelho cintilante
5	Buraco negro zumbindo suavemente
6	Poço de pedra profundo
7	Esfera cromada enorme e perfeita
8	Elevador à vapor precário
9	À sombra de um monólito
10	Cachoeira que flui para cima

D12	TOM DO CENÁRIO
1	Atmosfera enevoada e gélida
2	Brilho fraco e fantasmagórico se espalha
3	Lamentações ouvidas de dentro
4	Milhares de insetos em fuga
5	Crânios em estacas muito altas
6	Nenhum som escapa
7	O tempo parece desacelerar no interior
8	Várias cabeças horrorizadas em estacas
9	Objetos flutuam suavemente
10	Sinal premonitório da desgraça
11	Natureza ***Próxima*** em decomposição
12	Tambores tribais ***Distantes***

GERADOR DE SALA/ÁREA

Role um de cada - d4, d6, d8, d10, d12.

D4	TESOURO
1	Nenhum
2	Sim, se houver um enigma ou armadilha
3	Sim, se houver um monstro
4	Sim! (tabela de rolagem p.122)

D6	CONTEÚDO
1	Área ou sala vazia (p.71)
2	Ambiente de masmorra (p.72)
3	Enigma (p.73-74)
4	Armadilha (p.77)
5	Porta secreta (p.79)
6	Role em uma tabela de ***Criatura*** (p.33)

D8	ILUMINAÇÃO
1	Completamente escura
2	Fraca, velas derretendo
3	***Luz*** fraca externa à sala
4	Tochas de parede (apagadas)
5	Tochas de parede (acesas)
6	Boa, braseiro de bronze no canto
7	Lâmpadas a óleo penduradas
8	Grande fogueira no centro

D10	TIPO DE SALA
1	Transição de nível
2	Corredor ou área de transição
3	Um grande salão para socializar
4	Um pequeno espaço doméstico
5	Sala para deter prisioneiros
6	Lugar para preparar alimentos
7	Currais de animais ou fazenda de alimentos
8	Depósito para produtos perecíveis
9	Lugar de poder ou magia
10	Lugar de propósitos divinos

D12	CARACTERÍSTICA QUANDO VAZIA
1	Imunda, móveis de tamanhos estranhos
2	Colunas enormes e algemas
3	Janelas/portas bloqueadas com tábuas
4	Enorme, Tapetes terrivelmente manchados
5	Inúmeras velas fedorentas
6	Rachaduras profundas e fissuras
7	Algum tipo de água corrente caudalosa
8	Paredes decoradas com insetos
9	Aurora boreal localizada
10	Sala envolta em névoa densa
11	Pilhas de cabeças sacrificadas
12	Fosso arena no centro

Quando usar uma entrada na tabela d12, risque-a e substitua por uma a seu critério.

ÁREAS & SALAS VAZIAS

Quando usar uma entrada em uma tabela, risque-a e substitua por uma a seu critério.

D12	DETALHES DA SALA
1	Grandes colunas retorcidas
2	Camadas de degraus que levam à saída
3	Alvenaria e azulejos quebrados
4	Andaimes cobrem as paredes
5	Espelhos quebrados em todos os lugares
6	Lareira vazia gigantesca
7	Poço turvo profundo
8	Braseiros com chamas púrpuras
9	"Tigela" perfeita de pedra no centro
10	Teto aparentemente infinito
11	Gárgulas esculpidas ornamentalmente
12	Enorme piscina de resina pegajosa

D12	DETALHES DA PAREDE
1	Grande símbolo arcano em sangue
2	Ninho de grandes insetos irritados
3	Rastro de líquido que conduz para a parede
4	Inúmeros tocas de rato
5	Afrescos pornográficos primorosos
6	Cantos abarrotados de mofo
7	Armadilha de lança ativada e quebrada
8	Paredes têm pedras brilhantes
9	Símbolos alienígenas do chão ao teto
10	Cena de guerra magicamente animada
11	"Janelas" mágicas que emanam luz do dia
12	Grandes tigelas de incenso

D12	CORREDORES ESTRANHOS
1	Veja um andar inferior através
2	Obviamente sendo monitorado
3	Distância magicamente deformada
4	Sussurros sencientes
5	São assombrados pelo seu criador
6	Distorce o tempo um pouquinho
7	Distorce a luz que passa por ele
8	Escuridão impenetrável
9	Está enterrado em escombros
10	Olhe muito mais longe
11	Tem nuvens de chuva deprimentes
12	Oscila e torce sobre si

AMBIENTE DE MASMORRA

Quando usar uma entrada em uma tabela, risque-a e substitua por uma a seu critério.

D12	BARULHOS
1	Estalos e rangidos intensos
2	Gritos ecoados
3	Badalar de sinos gigantes
4	Um espirro solitário ***Próximo***
5	Música arranhada e abafada
6	Água espirrando
7	Assobio muito agudo
8	Soluços longos e irritantes
9	Batidas mecânicas
10	Risadinhas infantis tênues
11	Gargalhada gutural rouca
12	Passos de marcha

D12	APARÊNCIA
1	Caixa com grandes marcas de garras
2	Monte grande e peludo
3	Teias de aranha grossas e não naturais
4	Flechas e escudo partido
5	Poças profundas de sangue verde
6	Elmo partido e cabeça fantasma
7	Pedras negras em anel
8	Mochila arruinada e rasgada
9	Espinhos da porta estranhamente retorcidos
10	Cenário úmido gotejante
11	Fragmentos de urnas rústicas de cerâmica
12	Corrente enferrujada enorme

D12	ODORES
1	Amônia concentrada
2	Fumaça sufocante
3	Terra molhada
4	Gosto metálico na garganta
5	Químico semelhante a alvejante
6	Doce como mel
7	Vegetação apodrecida
8	Ovo e enxofre
9	Salgado e úmido
10	Lixo pútrido
11	Ar fresco
12	Como gasolina

D12	ENIGMAS ARQUITETÔNICOS	
1	Usar manivela e polia visíveis	Alcova desliza para o lado
2	Falar uma palavra mágica de comando	Galeria ilusória revelada
3	Completar circuito gigantesco	Teto cai para bloquear o caminho
4	Fazer uma oferenda de sangue	Fecha o abismo profundo no chão
5	Girar 1d6 chaves perdidas em ordem	Boca do ídolo revela a entrada
6	Ajustar uma luz inclinando d100 graus	Calha entrega parte de chave
7	Puxar um livro específico da estante	Portal se abre para a sala ***Próxima***
8	Puxar um fio de ativação delicado	Revela compartimento no chão
9	Remover esfera de metal obstruindo as engrenagens expostas	O piso inclina-se repentinamente 3d10 graus
10	Aplicar peso igual a 1d4 placas de pressão	Braseiro revela escadaria
11	Se posicionar em um ponto preciso ***Próximo***	Chão cai expondo ***Criaturas***
12	***Mover-se*** para ***Perto*** de um objeto específico ***Próximo***	Pilar desloca-se, revelando a entrada

D12	ENIGMAS ESCRITOS	
1	Letras legíveis apenas a partir de um ângulo	O leitor aprende sobre ***Criaturas Próximas***
2	Pergaminho horrendo em farrapos	O leitor tem visões de sua morte
3	Letras em ladrilhos desordenados	CUIDADOS - o leitor ganha 2 ***PV*** máximos
4	Letras visíveis na escuridão completa	CEGO - o leitor está imune ao ***Pânico!***
5	Letras cobertas com tinta espessa e vermelha	LIMPO - leitor curado de todas as doenças
6	Letras em ossos gravados e misturados	Poema dá ao leitor ***Vantagem DU***4
7	Letras visíveis através de um prisma	LUZ - o leitor ganha 1d8 ***PV***
8	Letras à sombra de um cadáver	VISTO - o leitor fica invisível ***DU***4
9	Pena de escrever, mágica e autônoma	Se comandada, revela uma senha
10	Letras visíveis quando queimadas	O leitor aprende sobre uma porta secreta
11	Letras gigantes escritas ao contrário	CLIQUE - destrava a próxima tranca encontrada
12	Letras cobertas por solo sepulcral	ESCUTADO - o leitor fica completamente silencioso ***DU***6

D12	PERIGOS NATURAIS	
1	Cruzar ponte sobre rio tóxico	Desmorona após ***DU***4 ***Momentos***
2	Caminhar à beira de ravina	***Teste*** de ***DES*** ou cai sofrendo dano igual aos ***DV***
3	Mexer em camada de mofo	***Teste*** de ***CON*** ou sufoca sofrendo dano igual aos ***DV***
4	Se aproximar de gêiser em erupção	O ***Personagem*** sofre ***Dano Contínuo***
5	Tocar em âmbar espesso e pegajoso	***Preso*** até que tenha sucesso em um ***Teste*** de ***FOR***
6	Inalar gás natural invisível	***Enfraquecido*** até que tenha sucesso em um ***Teste*** de ***CON***
7	Cruzar trincheira preenchida rapidamente	***Criatura*** tropeça e perde o próximo ***Movimento***
8	Entrar em areia movediça	***Criatura*** deve fazer um ***Teste*** de ***CON*** ou fica ***FdA***
9	Usar escada natural íngreme	Um item escolhido aleatoriamente cai
10	Ser envolvido por fumaça densa	***CON*** de todas as ***Criaturas*** reduzida em 2
11	Mexer em fungos negros e irregulares	***Criatura*** imediatamente entra em ***Pânico!***
12	Inalar nuvem de veneno tóxico	***Criatura*** é colocada ***Fora de Ação***

D12	PERIGOS MÁGICOS	
1	Ler tomo horrível em voz alta	Envelhece o leitor em 2d10 anos
2	Mover crânio ciclópico gigante	Reduz a ***Criatura*** ao tamanho de 2d6 anos de idade
3	Apagar fonte de ***Luz***	Concede a um ***Personagem*** um desejo limitado
4	Misturar reagentes químicos	Remove a voz da ***Criatura***
5	Girar manivela em sentido errado	Troca aleatoriamente 2 dos ***Atributos*** de um ***Personagem***
6	Girar busto em 180 graus	Transforma o ***Personagem*** em um ***Monstro***
7	Beber água de bacia	Chora alto como um bebê, efeito tem ***DU***4
8	Queimar tapeçaria grotesca	Troca as mentes de 2 ***Personagens*** aleatórios
9	Vestir armadura elaborada	O ***Personagem*** age como uma chave mestra biológica
10	Tocar cogumelo gigante	Transforma a ***Criatura*** em estátua de ouro maciço
11	Adicionar sangue em pentagrama	Transforma o membro do ***Personagem*** em um tentáculo
12	Examinar esfera de ônix	Torna o tom de pele de um ***Personagem*** totalmente preto

ARMADILHAS

The [Br]ack Hack trata cada armadilha como um mistério que deve ser descoberto. Cada armadilha tem três pistas, cada uma fornecendo sua:

- **Localização (L)** - Onde a armadilha está.
- **Gatilho (G)** - O que irá disparar a armadilha.
- **Ação (A)** - O que a armadilha faz.

O ***MJ*** deve rolar secretamente 1d6 na primeira vez em que um ***Personagem*** se aventurar ***Próximo*** a uma armadilha. Se um 1 for rolado, dê a ele uma pista. Um ***Teste*** de ***Atributo*** bem-sucedido para resolver uma busca direcionada também revelará uma pista.

Os ***Personagens*** devem fazer ***Testes*** de ***Atributo*** para evitar receber dano - com base no ***DV*** atribuído à armadilha (geralmente o nível da masmorra), consulte a tabela de danos na p.31.

D12	PISTAS
1	Quebras revelam funcionamento
2	Mal feita e óbvia
3	Desgastada e descolorida
4	Coberta em um graffiti de aviso
5	Reparos visíveis em sua estrutura
6	Não foi reativada corretamente
7	É feita de materiais estranhos
8	Pegadas cautelosas em torno dela
9	Desgaste excessivo
10	Produz um eco incomum
11	Construída apressadamente
12	Faísca com energia arcana

D12	LOCALIZAÇÃO	GATILHO	AÇÃO
1	Ladrilhos do chão	Tocar placas de pressão	Piso falso revela fosso
2	Entrada ou portal	Romper selo mágico	Teto desce lentamente
3	Ao longo das paredes do corredor	Tropeçar em fio fino de prata	Dardos disparam de buracos
4	Por baixo dos ladrilhos	Mudança de temperatura	A superfície é magnetizada
5	Parede interna retrátil	Não dizer senha	Lâmina de serra atinge a área
6	Gradeado no teto	Todas as portas são fechadas	Suga o ar da sala
7	Faces de gárgulas irritadas	Mudança de peso notada	Gás denso verte para fora
8	Porta de madeira apodrecida	Tocado por pele nua	Lesma cerebral ***Ataca*** o rosto
9	Grande kit de química	Arranjo perturbado	Nuvem ácida se infiltra
10	Estátua de mago	Saudação astuta ignorada	***SAB*** reduzido em 1d4
11	Mosaico no chão	O tesouro é tomado	Desmoronamento maciço
12	Grande círculo na parede	Tocado por qualquer coisa	Aniquila o alvo

PORTAS SECRETAS

O modo como *The [Br]ack Hack* trata as portas secretas é bem parecido com o das armadilhas (p.77). Elas são mistérios que devem ser descobertos buscando por pistas. Cada porta secreta tem três pistas, cada uma fornecendo sua:

- **Localização (L)** - Onde a porta está.
- **Gatilho (G)** - Quais circunstâncias precisam ser atendidas para a porta se abrir.
- **Ação (A)** - Como a porta funciona.

O ***MJ*** deve rolar secretamente 1d6 na primeira vez em que um ***Personagem*** passar ***Perto*** de uma porta secreta. Se um 1 for rolado, dê a ele uma pista. Um ***Teste*** de ***Atributo*** bem-sucedido para resolver uma busca direcionada também revelará uma pista.

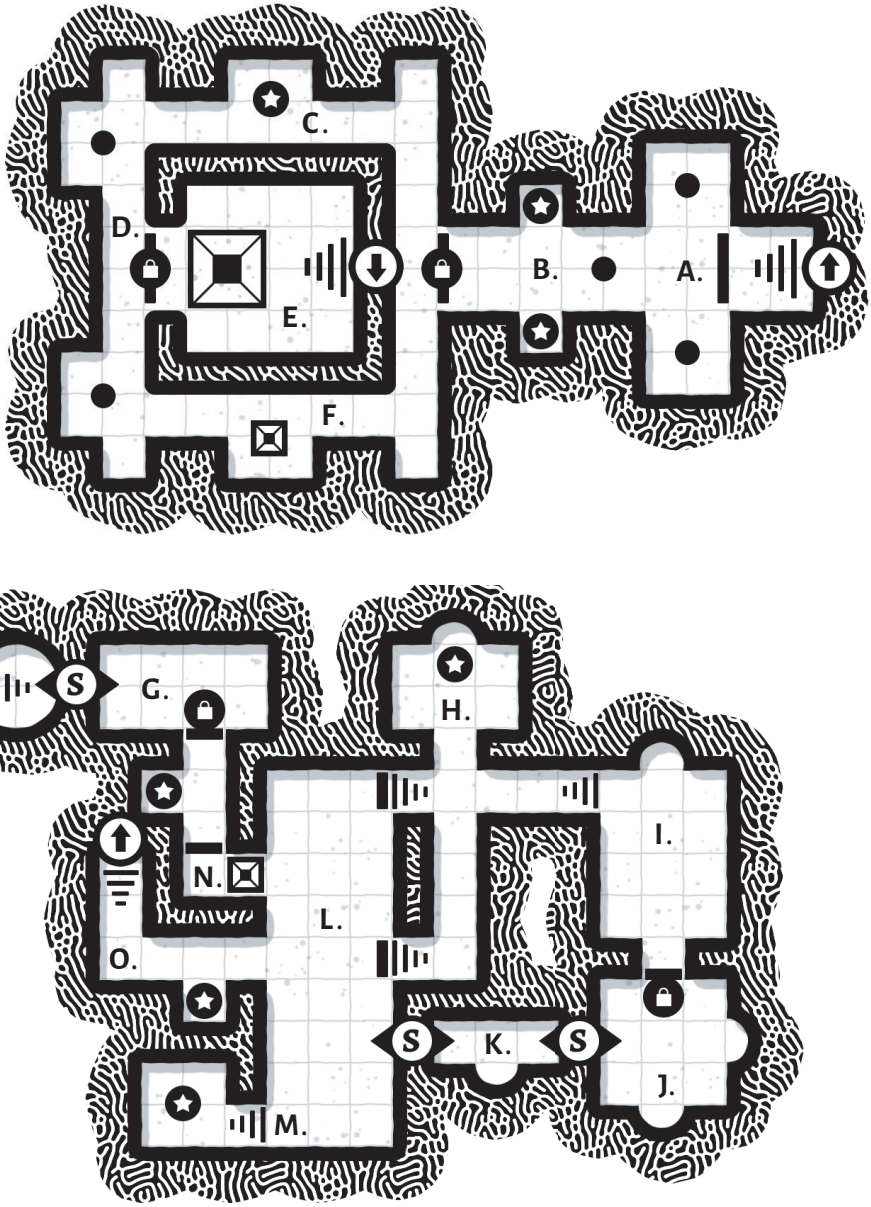
PORTAS MUNDANAS

O ***MJ*** deve rolar um d6 para cada porta mundana de masmorra que os ***Personagens*** encontrarem, um 1 indica que ela está ***Presa*** e não abrirá facilmente. Consulte a tabela abaixo para determinar como ela está ***Presa***:

D6	PORTAS EMPERRADAS
1	Magicamente trancada e selada
2	Protegida com uma tranca específica
3	Coberta de entulho de um desmoronamento
4	Tábuas pregadas
5	Inchaço da umidade
6	Dobradiças estão derretidas e fundidas

D12	LOCALIZAÇÃO	GATILHO	AÇÃO
1	Escondida atrás da cortina	Simplesmente atravessar	Passa para outra sala
2	Mosaico ornamentado	Rearranjar mosaico	Piso desce rapidamente
3	Círculo de invocação	Alterar runas arcanas	Teleporta uma ***Criatura***
4	Parte de trás de um guarda-roupa	Vestir um casaco específico	Passagem para a superfície
5	Espelho grande armado	Se olhar no reflexo	A porta aparece no reflexo
6	Seção falsa de parede	Inclinar ângulo da arandela	Parede se abre como uma porta
7	Estante de livros falsa	Item comum movido	Parede gira em torno de 90°
8	Através da estátua animada	Palavra élfica para passagem	Decoração revela porta
9	Por trás de uma ilusão	Acreditar que existe	Desaparece para revelar a porta
10	Dentro de uma pintura	Corrigir arranjo desordenado	Lugar ***Distante*** está conectado
11	Lareira ornamentada	Apagar o fogo	Surgem degraus de ferro em espiral
12	Atrás de uma pedra enorme	Bata 1d6 vezes	O chão se desintegra

TUMBAS & COVIS EM BRANCO



*Cada quadrado é considerado **Perto** dos quadrados adjacentes - aproximadamente 1,5 metros.*

Sala	Anotações para o Mapa:
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	

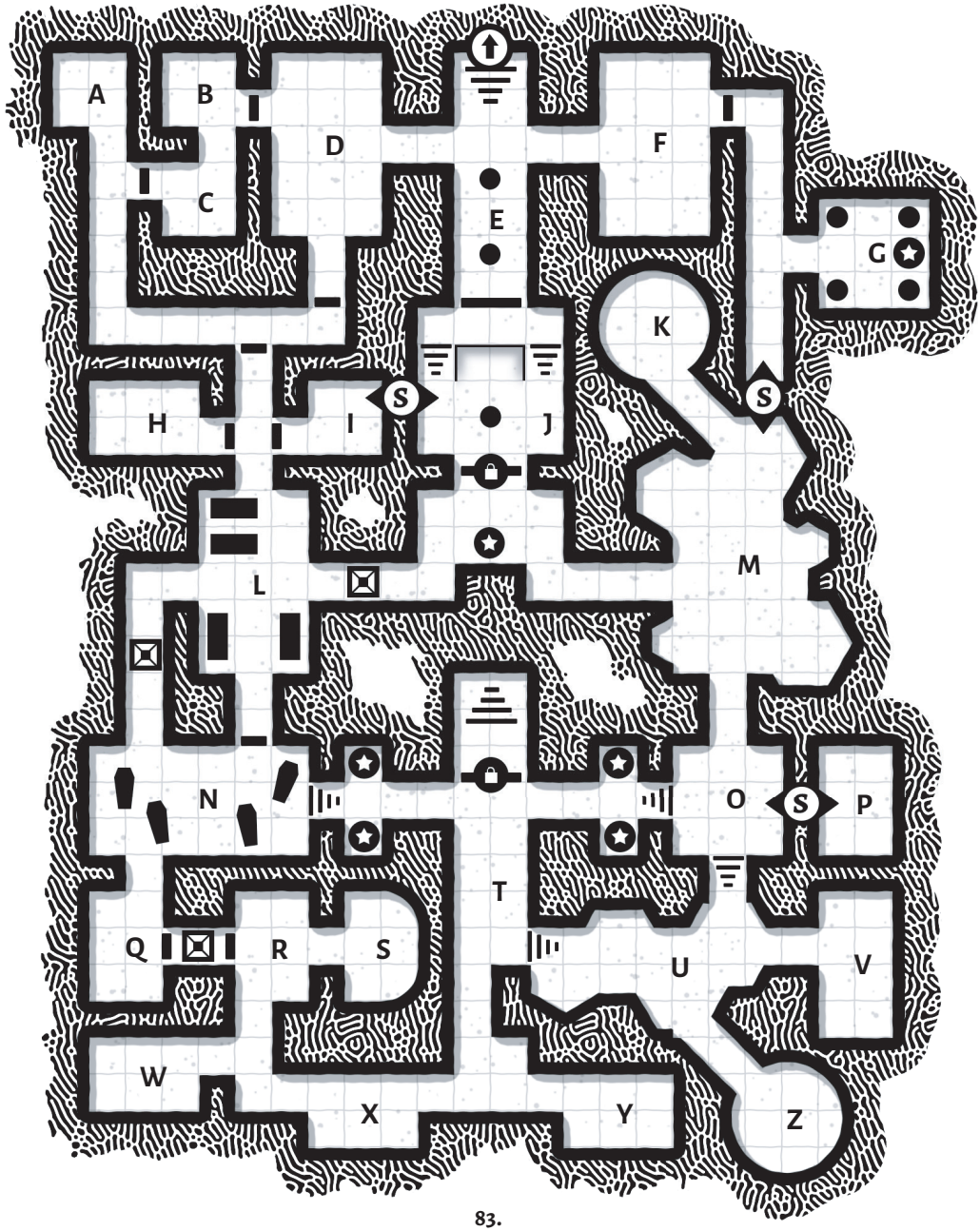
	MONSTRO
2	*Monstro com DV igual ao dos personagens*
3	
4	*Monstro com DV igual ao dos personagens*
5	
6	*Monstro com DV +2 em relação aos personagens*
7	
8+	*Monstro com DV +4 em relação aos personagens*

D6	SINAIS DE VIDA
1	
2	
3	
4	
5	
6	

*Se o resultado para uma **Rolagem de Encontro Aleatório** for 1, siga as instruções na p.32 para selecionar um encontro da tabela de **Criaturas**, na p.33.*

MASMORRA EM BRANCO

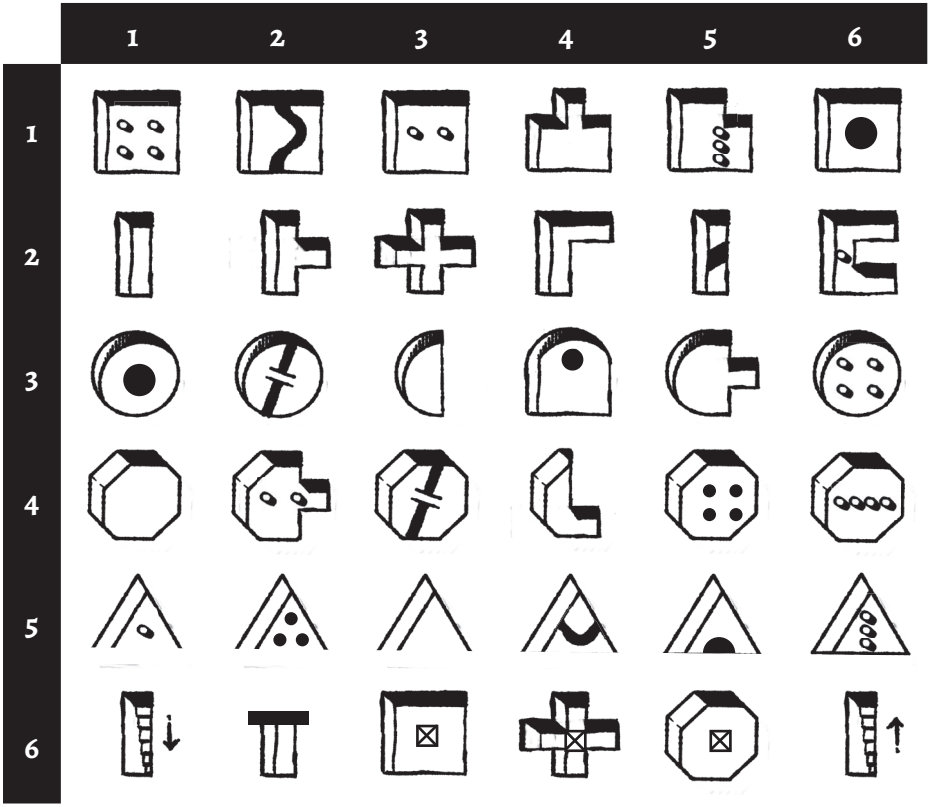
*Cada quadrado é considerado **Perto** dos quadrados adjacentes - aproximadamente 1,5 metros.*



Sala	Anotações para o Mapa:
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

GERADOR DE MAPA ALEATÓRIO

Role dois d6 para determinar a forma da sala. Os símbolos e características devem ser interpretados para encaixarem.



D6	CONSTRUÇÃO
1	Caverna de rocha natural
2	Blocos de granito
3	Túnel organicamente escavado
4	Material incrível (cristal)
5	Corpo de água subterrâneo
6	Floresta fúngica vibrante

D6	PORTAS
1	Uma porta mundana
2	Duas portas mundanas
3	Até quatro portas mundanas
4	Nenhuma saída à mais
5	Uma saída mágica ou incomum
6	Duas saídas mágicas ou incomuns

*O **MJ** deve rolar 1d6 para cada porta mundana de masmorra que os **Personagens** encontrarem. Uma rolagem de 6 indica que está **Presa** e não abre facilmente (p.79).*

MONSTROS & OPONENTES

UM GUIA PARA ENCONTROS COM CRIATURAS

Um dos muitos desafios que o ***MJ*** enfrenta é manter algum controle sobre a dificuldade mecânica que os ***Personagens*** encaram. A seguir estão alguns métodos de criação de encontros com ***Criaturas*** e a lógica por trás deles.

Não se preocupe com o balanceamento

Aceite que algumas ***Criaturas*** serão muito mais poderosas que os ***Personagens***. Seus respectivos ***Jogadores*** precisam saber quando devem lutar e quando devem fugir.

Sempre proporcione uma saída

Se os ***Personagens*** derem um passo maior que a perna, sempre forneça um meio de escaparem, mesmo que um improvável.

Comportamento da Criatura

No começo de um encontro tenha em mente uma descrição resumida das intenções da ***Criatura*** e no que ela poderia se beneficiar dessa interação, e então faça escolhas interpretativas baseadas nisso.

Usando uma reserva de DV

Some o total de ***DV*** dos ***Personagens*** e use isso como uma reserva para "gastar" em ***Criaturas*** - seus respectivos ***DV*** sendo o custo para aparecerem no encontro. O ***MJ*** deve ter cuidado ao "comprar" ***Criaturas*** com 2***DV*** acima da média do ***Nível*** dos ***Personagens***, pois elas podem rapidamente tornar o encontro mortal.

ESTATÍSTICAS DA CRIATURA & BLOCOS DE PODERES

Toda a informação mecânica de que o ***MJ*** precisa para controlar um ***Monstro*** em um encontro de combate está aqui. Uma descrição narrativa e as tabelas nas páginas dos ***Monstros*** fornecerão ideias de como apresentá-los e suas respectivas ***Ações*** fora de combate.

- **ATB** é o ***Atributo*** que o ***Personagem*** deve ***Testar*** para se ***Defender*** contra os efeitos do ***Ataque.***
- **Alvos** indica a quem o ***Ataque*** pode afetar p. ex. (1 ***Perto***)
- **DANO** é a quantidade de ***Dano aos PV*** que o ***Personagem*** sofre se ele falhar em se ***Defender*** contra o ***Ataque***.
- **Poderes Especiais!** Qualquer mecânica especial ou notas estarão aqui.

Nome da Criatura - X DV

Nome do ataque - ATB (Alvos) **DANO**

- *Poderes especiais! Explicação de como é ativado e como funciona.*

ATAQUES & AÇÕES

Se uma ***Criatura*** possui múltiplos ***Ataques*** em seu bloco de estatísticas, ela só poderá usar **um** deles como ***Ação.***

CRIANDO MONSTROS

O ***MJ*** é encorajado a criar seus próprios ***Monstros*** e histórias. Essa tarefa pode ser tão profunda quanto escrever páginas e páginas de notas detalhadas sobre sua ficção — poderes e muito mais — ou tão simples quanto escolher um nome interessante, atribuir algum valor de ***DV***, e usar a tabela para danos na pág. 87.

O *"Todo" Monstro* na página seguinte fornece uma estrutura para sustentar mecanicamente muitos conceitos de ***Monstros***.

"TODO" MONSTRO

Esses ***Monstros*** são retirados de um local atemporal de pura imaginação — trazidos à existência por mentes grandiosas e desconhecidas — eles aparecem em qualquer forma ou tamanho, tipo ou habilidade. Alguns podem ser individuais e únicos, outros podem ser um de muitos em uma incontável horda de ***Monstros*** idênticos.

"Todo" Monstro - X DV

Corpo-a-Corpo - FOR (1 *Perto*) **dano Y**
À Distância - DES (1 *Próximo*) **dano Y**

- *Moral! Teste* ***Moral*** *quando tiver com ½* ***PV*** *ver (pág. 31).*

HABILIDADES ESPECIAIS

O ***MJ*** pode dar para cada um dos ***Monstros***, poderes e habilidades para ajudar a distingui-los na história e nas ***Ações***.

- Escolha ou crie dois poderes/habilidades para ***Monstros*** fortes que possuam um nome; e apenas uma para ***Monstros*** mais fracos ou lacaios.

X DV	DANO Y
1	2 (1d4)
2	3 (1d6)
3	4 (2d4)
4	5 (1d10)
5	6 (1d12)
6	7 (1d6 + 1d8)
7	8 (2d8)
8	9 (3d6)
9	10 (2d10)
10+	11 (1d10 + 1d12)

Maldoso

Causa ***Dano Contínuo*** ao alvo que tenha rolado um número par na ***Rolagem de Defesa***.

Gracioso

Role 1d6 no começo de cada ***Turno***, com 1-2 o ***Monstro*** ganha uma ***Ação*** extra.

Teimoso

Se for atingido por um ***Ataque*** com uma rolagem de dado ímpar, o ***Monstro*** sofre somente metade do dano.

Ofensivo

O alvo deve fazer duas ***Rolagens de Defensa***, para cada rolagem o ***Monstro*** causa metade do seu dano normal.

Traiçoeiro

Uma vez por combate, quando um ***Personagem*** acerta o ***Monstro***, ele é forçado a rolar novamente o ***Ataque***.

Sanguinário

O ***Monstro*** causa o dobro de dano contra alvos com menos da metade dos ***PV*** totais.

Solidário
Duas vezes por combate, o ***Monstro*** pode curar um aliado ***Próximo*** igual ao seu ***Nível***.

Inspirador
Uma vez por combate, um ***Personagem Próximo*** tem ***Desvantagem*** em uma ***Rolagem de Defensa***.

Blindado
O ***Monstro*** possui um ***VA*** igual à metade dos seus ***PV*** totais (arredondando para baixo).

Enxame
Todos os ***Monstros Próximos*** do enxame compartilham os mesmos ***PV*** como uma "reserva" comum.

Frenético
Toda vez que o ***Monstro*** erra, ele ganha um ***Ataque*** adicional em todos os ***Turnos*** subsequentes. Todos os ***Ataques*** adicionais cessam se ele causar dano.

Táticas de Matilha
Quando estiver ***Atacando*** role 1d4, se o resultado for abaixo do número de aliados ***Próximos*** cause esse valor como dano adicional ao alvo.

Oculto
Impõe ***Desvantagem*** a ***Ataques*** feitos por ***Personagens Longe***.

Esperto
Duas vezes por combate, o ***Monstro*** pode realizar dois ***Movimentos*** por ***Momento***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM "TODO" MONSTRO
Monstro pequeno: Seu ***DV*** em moedas, botas sujas, mercadoria de troca um pouco molhada, ferramentas de trabalho pesado, arma simples e sua munição, instrumento com um brasão e uniforme, prova de amor, item de herança cultural, troféu de guerra.

Monstro importante: Seu ***DV*** x5 em moedas, luvas e botas de qualidade, símbolo de profissão, arma forjada com esmero e sua respectiva munição, brasões e medalhas, ordens e registros, item de poder e magia.

D6	AÇÃO ..
1	Procurando/colhendo comida
2	Caçando 1d4 presas
3	Patrulhando seu território
4	Recuperando e descansando
5	Construindo mercadorias valiosas
6	Alimentando-se

D6	.. MOTIVAÇÃO
1	Deslocado ou perdido
2	Sob ***Ataque*** ou ameaça
3	Dogma religioso ou crença
4	Rotina ou dever
5	Pelo controle de outrem
6	Por diversão ou passatempo

ANIMAIS SELVAGENS ATROZES

Através do curso de alguma evolução excêntrica, natural ou não, certos animais tornaram-se monstruosidades, paródias hediondas de sua genealogia ancestral. Cuidado com a vida selvagem atroz.

Lagarto Atroz - 2 DV

Rasgar & mastigar - FOR (1 *Perto*) **dano 4**

- *Ácido!* ***Dado de Armadura*** *não pode ser usado para ignorar o dano do lagarto.*

Lobo Atroz - 4 DV

Mordida perversa - FOR (1 *Próximo*) **dano 8**

- *Fera alfa! Aliados* ***Próximos*** *causam 2 de dano extra aos oponentes do lobo atroz.*

Píton Atroz - 6 DV

Dentes ceifadores - FOR (1 *Próximo*) **dano 6**

- *Mandíbulas sinuosas!* ***Criaturas*** *que falham em* ***Defender*** *são* ***Movidas*** *para* ***Perto*** *da píton.*

Espiral Esmagadora - DES (1 *Perto*) **dano 14**

- *Forma imensa!* ***Criaturas*** *atingidas estão* ***Presas*** *até que tenham sucesso em um* ***Teste*** *de* ***FOR*** *usando uma* ***Ação*** *- se falharem são colocadas* ***Fora de Ação****.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ANIMAL ATROZ

1d4 moedas avulsas por ***DV***, braço decepado, pilha de crânios, moedas e gemas não digeridas, roupas esfarrapadas, carcaça de sua última presa, adaga incrustada com joias.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Consumindo algo vivo
2	Marcando seu território
3	Adormecidos e camuflados
4	Fazendo truques caninos
5	Discursando de modo super inteligente
6	Temporariamente incapacitados

D6	... COM ...
1	Grande ninho
2	Uma criança em uma capa vermelha
3	Fonte de conhecimento
4	Restos mastigados de sua comida
5	Moedas em suas fezes
6	Rastros de mais animais atrozes

ANÕES

A ancestral raça dos anões é uma espécie estoica de semi-humanos desbravadores--rochosos. A maioria começa suas vidas rabugentas e longas nas profundezas de uma montanha a serviço do Rei anão e apenas os mais desamparados ou deslocados desafiam suas leis para se aventurar no mundo superior sob a luz do sol.

Anão Minerador - 2 DV

Picareta ágil - FOR (1 *Perto*) **dano 2**

- *Parrudo! Qualquer rolagem de dano par contra o anão é reduzido à metade.*

Anão Sacerdote Rúnico - 3 DV

Martelo rúnico - FOR (1 *Perto*) **dano 6**

- *Onda trovejante! Duas* ***Criaturas Próximas*** *sofrem 3 de dano se o martelo rúnico acertar.*

Anão Guardião do Rancor - 5 DV

Arma de haste - FOR (3 *Perto*) **dano 4**

Anão Lorde da Forja - 6 DV

Cajado incandescente - FOR (3 *Perto*) **dano 8**

- *Rancor Crescente! Adicione o número de* ***Momentos*** *desde que a* ***Iniciativa*** *foi rolada a todos os danos que o lorde da forja causar.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ANÃO

Uma algibeira contendo 1d8 moedas por ***DV***, pente de barba feito de marfim, pequeno martelo de ouro, mapa de pedra, chave de bronze, gema não-talhada do tamanho de um punho, marreta incrivelmente pesada.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Comendo as pedras de uma cesta
2	Escavando de forma cuidadosa
3	Dividindo as fatias de um pão de pedra
4	Esmagando com marretas
5	Procurando comercializar
6	Dormindo enquanto permanecem de pé

D6	... COM ...
1	Gigantesco cristal de neon
2	Elfa Banida bruxa morta
3	Parede encantada falante
4	Carrinho de mina movido a vapor
5	Laser de mineração antigo
6	Estátua do deus anão dos martelos

ARACNÍDEOS

Eras se passaram desde que as primeiras aranhas viajaram através das estrelas até à nossa terra. Desde então, seus descendentes se espalharam pelo mundo e evoluíram em milhares de formas diferentes, inteligentes e mortais.

Enxame Estridente - 1 DV

Mil cortes - CON (1 *Perto*) **dano 2**

- *Insignificante! Sofre o dobro de dano de* ***Ataques*** *que afetam múltiplos alvos.*

Aranha do Tamanho de um Cachorro - 3 DV

Ataque de Salto - DES (1 *Perto*) **dano 4**

- *Veneno!* ***Criaturas*** *feridas pela aranha devem ter sucesso em um* ***Teste*** *de* ***CON*** *ou rolam na tabela de Venenos e aplicam seus efeitos.*

Teia da Morte Adulta - 5 DV

Golpe de pulo - FOR (1 *Perto*) **dano 6**

- *Veneno!* ***Criaturas*** *feridas pela aranha devem rolar na tabela de Venenos e aplicar seus efeitos.*

D6	VENENO
1	Role da tabela de ***Pânico!*** (p. 38)
2	***Testes*** de ***FOR*** sofrem ***Desvantagem*** até o final da sessão
3	1d6 de dano adicional
4	Sofre ***Dano Contínuo***
5	Reduz a ***DES*** em 2
6	Colocado ***Fora de Ação***

D6	ELES ESTÃO ...
1	Discutindo/lutando pela comida
2	Testando suas armadilhas de teia
3	Penduradas por um único fio
4	Cantando uma canção estridente
5	Tecendo uma teia em formato de pentagrama
6	Ofuscadas e confusas pela ***Luz***

D6	... COM ...
1	Teias sussurrantes
2	Um humanoide mumificado
3	Pinturas divinas em paredes
4	Enormes aglomerados de ovos
5	Corpos antigos por todo canto
6	Gigantescas cascas de aranha descartadas

CRIAS DO VAZIO

O vazio é um intermédio inescrutável, onde qualquer coisa que poderia ser - nunca acontece. O caos absoluto e desprezível dele tensiona os lados da realidade e goteja no mundo da vida. Estes gotejos são chamados de crias do vazio pelas pessoas que sobreviveram ao seu encontro.

Ameba Trêmula - 5 DV

Pseudópode - FOR (1 *Perto*) **dano 6**

- *Dividir! A ameba se divide em duas sempre que causa dano a uma* ***Criatura*** *- compartilhando uma reserva de* ***PV*** *entre todas as amebas "divididas".*

Mímico Celular - 7 DV

Ataque espelhado - FOR (1 *Perto*) **dano ?**

- *Espelho celular!* ***Criaturas*** *atingidas pelo mímico sofrem a mesma quantidade de dano que o mímico sofreu por último.*

Cria de Shag'Na'Gash - 10 DV

Toque do vazio - CON (1 *Perto*) **dano 18**
Grito do vazio - SAB (Todos *Próximo*) **dano 8**

- *Chamado cósmico!* ***Criaturas*** *que sofrerem dano do grito do vazio devem rolar 1d12 no final de cada sessão de jogo de agora em diante - se a rolagem for 12 elas serão colocadas* ***Fora de Ação*** *enquanto gritam em retorno. Uma vez que isso aconteça elas não precisarão mais rolar o d12.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UMA CRIA DO VAZIO

Estilhaços negros de cristal do vazio, uma estatueta de jade de um deus ciclópico, moedas derretidas & fundidas, globo ocular parecendo nervoso, corrente de ferro negro, tomo em brasa.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Devorando pavorosamente
2	À espreita nas sombras
3	Transformados em um cachorro
4	Escalando paredes e tetos
5	Numa reprodução amebiana
6	Aprisionado em um círculo ritualístico

D6	... COM ...
1	Uma grande fenda no espaço
2	Um humanoide brutalmente agredido
3	Um monólito flutuante
4	Um espesso óleo negro escorrendo
5	Uma mão negra com chifres diabólicos
6	Incontáveis olhos piscando

DEMÔNIOS

Forjados a partir da malícia e da alegria perversa, demônios são evocados do vazio sempre mutável, arrancados de seus propósitos nefastos para definhar em prisões de carne temporárias e horríveis.

Horror Menor - 1 DV

Lâmina retorcida - DES (1 *Perto*) **dano 2**

- *Lacaio! Esta* ***Criatura*** *tem apenas 1****PV***

Demônio do Lodo - 3 DV

Mordida rançosa - FOR (1 *Perto*) **dano 4**

- *Putrefar! Causa* ***Dano Contínuo*** *que requer* ***Teste*** *de* ***CON*** *para encerrar.*

Horror Prismático - 4 DV

Lâmina cromática - FOR (1 *Perto*) **dano 8**

- *Dividir! Se reduzido a 0****PV****, substitua-o com dois horrores menores.*

Demônio Frenético - 4DV

Par de garras - FOR (2 *Perto*) **dano 3**

- *Fúria! Se ele errar, seu próximo* ***Ataque*** *tem* ***Vantagem*** *contra o mesmo alvo.*

Demônio Sapo - 5 DV

Pancada - FOR (1 *Perto*) **dano 8**

- *Preso!* ***Criaturas*** *atingidas ficam* ***Presas*** *até que tenham sucesso em um* ***Teste*** *de* ***FOR*** *com uma* ***Ação****.*

CRIAS METAMORFAS DO VAZIO

A natureza de seus nascimentos distorcedores da realidade muitas vezes significa que eles vêm com mutações incomuns - role na tabela abaixo.

D8	CRIA DO VAZIO
1	Asas de morcego - pode voar desajeitadamente
2	Maciço - +1***PV*** por ***DV***
3	Chifres de alce - ***Ataque*** extra
4	Rosto de um bebê chorando!
5	Carne estrondosa - eles explodem quando estão com ½ dos ***PV*** máximos
6	Gosmento - Ao ***Mover*** para ***Perto*** causa ***Paralisia***, ***Teste*** de ***DES*** para evitar
7	Brilhante como metal - ooh! raro!
8	Role duas vezes - ou crie uma mutação

Vrok - 6 DV

Garras dilacerantes - FOR (2 *Perto*) **dano 7**

- *Guincho! Se um número par for rolado ao* ***Defender****, faça um* ***Ataque*** *do Chamado do Vazio.*

Chamado do Vazio - DES (1 *Perto*) **dano 14**

- *Fraqueza!* ***Criaturas*** *atingidas estão* ***Presas*** *até que tenham sucesso em um* ***Teste*** *de* ***SAB****.*

Serpente Demoníaca - 8 DV

Oito lâminas - FOR (1d8 *Perto*) **dano 7**

- *Dançarino da lâmina! Para cada inimigo* ***Perto*** *a serpente demoníaca causa +1 de dano.*

Chamado do Vazio - DES (1 *Longe*) **dano 0**

- *Fascinados!* ***Criaturas*** *atingidas devem se* ***Mover*** *em direção ao demônio em seus próximos* ***Turnos****.*

Balor - 10 DV

Lâmina abissal - FOR (1 *Perto*) **dano 13**
Açoite ardente - DES (1 *Próximo*) **dano 9**

- *Sem Escapatória!* ***Criaturas*** *atingidas são* ***Movidas*** *para* ***Perto*** *do Balor.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM DEMÔNIO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, uma bolsa de larvas contorcidas, 13 velas negras, um tomo de textos enlouquecedores, um grande rubi que grita, pintura a óleo sem tema definido, 1d8 fêmures entalhados com runas, correntes incandescentes, emblema demoníaco.

NOMES VERDADEIROS

Demônios possuem nomes, assim como nós. Falar seus nomes em voz alta é ter ***Vantagem*** em ***Testes*** para influenciá-los.

Vosh, Mall'ach, Porr, Vixwizzle, Houwe, Saache, Vrack, Tzitch, Zarkak, Shlep, Grell, Hanurr, C'thulor, Xsetti, Korl, Meeck

D6	ELES ESTÃO ...
1	Zombando contentemente
2	Sussurrando segredos
3	Promulgando uma cerimônia sombria
4	Esculpindo runas cósmicas profundamente
5	Escondendo-se dentro de si mesmos
6	Ofertando ao vazio

D6	... COM ...
1	Uma alma aprisionada a uma garrafa
2	13 pedras do vazio espelhadas
3	2d6 prisioneiros deploráveis
4	Uma chave de bronze retorcida
5	Uma adaga que chora óleo negro
6	Um beija-flor de três olhos

DRAGÕES

As grandes e antigas espécies de wyrms são conhecidas por sua inteligência, poder, ganância, astúcia, malevolência e fúria. Somente os mais poderosos dos heróis podem fazer frente a eles e serem tratados como verdadeiramente iguais.

Wyrm Vermelho Jovem - 6 DV

Garras afiadas - DES (2 *Perto*) **dano 7**

- *Sopro Quente! Cause 4 de dano extra se 16-20 for rolado na* ***Defesa****.*

Wyrm Azul Adulto - 8 DV

Explosão elétrica - DES (1d4 *Perto*) **dano 4**

- *Arco! Alvos sofrem 1 de dano extra para cada* ***Criatura Perto*** *do dragão.*

Calda navalha - FOR (2 *Próximos*) **dano 10**

Wyrm Negro Ancião - 12 DV

Arremeter - FOR (3 *Perto*) **dano 15**

- *Enfurecido! Alvos sofrem dano igual ao seu* ***Nível*** *se rolarem um número par ao* ***Defender****.*

Chifres do flagelo - DES (1 *Próximo*) **dano 10**

- *Investida Feroz! +15 de dano a alvos com menos da metade dos* ***PV*** *totais.*

TODOS OS DRAGÕES POSSUEM

Coração de chamas - DES (4 *Próximos*) **dano DV**

- ***Dado de Armadura*** não pode ser usado para negar o dano causado por este ***Ataque***.

TÍTULOS DRACÔNICOS & PODERES ÚNICOS

Wyrms formidáveis serão conhecidos em terras longínquas, e seus feitos temíveis, precedidos por títulos e nomes que lhes foram dados. Todos os dragões devem possuir um poder único.

Agrox o Imolador, Belhuan o Misericordioso, Pavoroso Xarl, Norrox Fogofrio, Príncipe Wyrm, Neer Negro, Gorgoros o Perverso, Phwor o Medonho, Khlorox o Terrível, Asa Perversa, Virex o Impertinente, Zephyx, Loci o Esmorecido, Aggrarios, Xotton Perdição Anã

RIQUEZAS & TESOUROS

Role 2d6 e multiplique pelos ***DV*** do dragão. Ele terá coletado estas centenas de moedas em uma quantidade de montes igual aos seus ***DV*** ao longo de todo seu covil. Role um item para cada ***DV*** do dragão, usando a tabela na página 122 e distribua-os nas pilhagens e em alguns compartimentos adequados.

D6	PODERES ÚNICOS
1	**Veloz** - ***Jogadores*** adicionam 1d4 quando realizarem ***Testes*** de ***DES*** para ***Iniciativa***
2	**Aura da aflição** - Qualquer ***Criatura*** que comece seu ***Turno Perto*** do dragão, sofre um dano igual ao seu ***Nível***
3	**Máquina mortífera** - Se reduzido a ½ dos ***PV*** máximos, ***Defender*** contra o dragão tem ***Desvantagem***
4	**Forma humanoide** - O dragão pode se metamorfosear à vontade
5	**Forte** - ***Jogadores*** adicionam 1d4 quando realizarem ***Testes*** de ***FOR*** para ***Defender*** contra o dragão
6	**Estarrecido** - Quando o dragão é reduzido a ½ dos ***PV*** máximos ele usa seu ***Ataque*** de sopro imediatamente, independente de quem for o ***Turno***

AURA DE MEDO VERDADEIRO

Qualquer ***Personagem*** que começa seu ***Turno Próximo*** a um dragão, deve ser bem-sucedido em um ***Teste*** de ***SAB*** ou ***CON*** (à escolha do ***Jogador***) - ou sofre ***Desvantagem*** em *qualquer* ***Teste*** que faça neste ***Turno***.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Hibernando, quase acordando
2	Se gabando sobre seus feitos
3	Desprezando as falhas de seus lacaios
4	Fora, retornando em breve
5	Escondidos, espreitando sua presa
6	Conversando com um artista refém

D6	... COM ...
1	Pilha de tesouro arruinado
2	Espelho gigante recém-quebrado
3	Herdeiro(a) nobre cativo(a)
4	2d4 cadáveres em brasas
5	Covil com estruturas comprometidas
6	1d8 pinturas valiosas

MEDO WYRM

Qualquer ***Personagem*** que fugir de um dragão deve realizar um ***Teste*** de ***SAB***. Se falhar, desenvolverá a doença *Medo Wyrm* p. 38.

Medo Wyrm - DU6

Assombrado por terríveis visões dracônicas

Se falhar no *Teste* de *CON* - recupera apenas metade da quantidade de ***PV*** quando rolar qualquer dado de cura durante esta sessão.

ELEMENTAIS

Forças do plano elemental podem ser evocadas e domadas através da magia selvagem - que somente os ***Magos*** mais poderosos ou loucos almejam. Um ***Conjurador*** é capaz de aprisionar fogo, terra, água ou ar elementais e fundi-los em reagentes materiais valiosos, criando servos elementais sem mente e totalmente submissos a seu comando.

Elemental Menor - 3 DV

Ataque elemental - FOR (1 *Perto*) **dano 5**

- *Ataque destrutivo!* ***Dado de Armadura*** *não pode ser* ***Quebrado*** *para ignorar o dano do elemental.*

Elemental - 5 DV

Ataque elemental - FOR (2 *Perto*) **dano 8**

- *Ataque duradouro! Quando uma* ***Criatura*** *sofre dano do elemental, ela também sofre* ***Dano Contínuo*** *até ter sucesso em um* ***Teste*** *de* ***CON****.*

Elemental Maior - 7 DV

Ataque primal - FOR (2 *Próximo*) **dano 10**

- *Presença lacerante!* ***Criaturas*** *que começam seu* ***Turno Perto*** *do elemental sofrem dano extra igual ao seu* ***Nível****.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ELEMENTAL

Reagentes equivalentes a 1d8 moedas por ***DV***, âmbar, pilha de cinzas/amontoado de terra/poça de água/briza leve, gema com runas entalhadas, ossos de um feiticeiro.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Acorrentados por elos de cristal
2	Condensados em uma gema
3	Dançando de forma hipnótica
4	Mudando de cor rapidamente
5	Posando como uma estátua
6	Espalhados pelo chão

D6	... COM ...
1	Garrafa ornamentada tampada
2	Bolha de estase flutuando suavemente
3	Efeito climático apropriado e intenso
4	Tanque de combustível e máquina estrondosa
5	Um círculo arcano e runas
6	Poço de energia elemental

ELFOS BANIDOS

Uma raça de elfos invertebrados adoradores de aranhas do subterrâneo - há muito tempo exilados às profundezas - sua perversidade e malícia dita tudo o que fazem. Elfos Banidos estão condenados a uma eterna guerra genocida contra todas as raças que vivem no Submundo, que eles vêm como propriedades oferecidas de presente pela deusa de oito-olhos X'XIT.

Elfo Banido Cavaleiro - 3 DV

Golpe deslizante - FOR (*1 Perto*) **dano 6**

- *Rápido! Se o elfo for atingido por um ataque* ***Corpo-a-Corpo*** *ele pode se* ***Mover*** *imediatamente.*

Elfa Banida Bruxa - 6 DV

Lâmina envenenada - FOR (*1 Perto*) **dano 9**

- *Veias mortas! Se uma* ***Criatura*** *rolar 16+ para* ***Defender*** *ela recebe o seu* ***Nível*** *em dano.*

Elfa Banida Matriarca - 9 DV

Adaga de dente - FOR (*1 Perto*) **dano 14**
Teia da aflição - CON (*1d4 Próximo*) **dano 0**

- *Escravo da dor! Quando uma* ***Criatura*** *se* ***Move*** *após ser atingida pela Teia da aflição ela sofre* ***Dano Contínuo.***

D6	ELES ESTÃO ...
1	Assando e comendo uma tarântula
2	Esgueirando-se sem uma fonte de ***Luz***
3	Escalando superfícies verticais
4	Observando a escavação de um túmulo
5	Anunciando um ritual de sacrifício
6	Paralisados por um forte veneno

D6	... COM ...
1	Estátua aracnídea de obsidiana
2	Teia de arame farpado
3	Casca aracnídea gravada com inscrições
4	Tecido de seda de aranha
5	Um albino cativo valioso
6	1d12 humanos esfarrapados

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ELFO BANIDO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, arma imbuída com veneno de aranha, lâmina de obsidiana, escamas de mitral, amontoado de ovos de aranha, anel negro de diamante, corda de seda de aranha, elo com 1d6 coleiras de escravos e chaves.

ESQUELETOS

Ossos animados presenteados com um terrível e frágil poder - a magia negra os permite servirem aos seus mestres eternamente. Esqueletos geralmente aparecem como os guardiões desalmados de feiticeiros sombrios ou lichs.

Velhos Ossos Empoeirados - 1 DV

Cimitarra enferrujada - FOR (1 *Perto*) **dano 3**

Milícia Esfarrapada - 3 DV

Pique Quebrado - FOR (1 *Perto*) **dano 2**

- *Fileiras & colunas! Causa 1 de dano extra para cada esqueleto* ***Próximo****.*

Esqueleto Flamejante- 3 DV

Garras Cauterizantes - FOR (2 *Perto*) **dano 4**

- *Cuspindo chamas!* ***Criaturas*** *que começam seus* ***Turnos Perto*** *sofrem 4 de dano.*

Esqueleto Ciclópico - 7 DV

Pisão colossal - CON (1d4 *Perto*) **dano 6**

- *Muitas fendas! Esqueletos ciclópicos reduzem os* ***Ataques*** *à distância sofridos pela metade.*

FRÁGEIS POR NATUREZA

Esqueletos sofrem o dobro de dano de armas contundentes ou efeitos de esmagamento.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ESQUELETO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, armadura de metal enferrujada (***VA***1), 1d6 dentes de ouro, adagas e facas cravadas em crânios, uma cobra, pedaço de uma chave, gemas no lugar dos olhos, brasão antigo, tabardo esfarrapado.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Deitados por aí, posando
2	Lar para um caranguejo-ermitão
3	Em formação
4	Arranjados em um pentagrama
5	Sendo "vestidos" por um fantasma
6	Espalhados sobre uma área ***Próxima***

D6	... COM ...
1	Um poço cheio de ossos
2	Um zumbi em uma mesa de cirurgia
3	Feitiços gravados em crânios
4	Um grande balde de ácido ***DU***6
5	1d8 poças de metal líquido
6	Dois grandes sarcófagos

FEITICEIROS SOMBRIOS

Canalizar o vazio e a magia através de uma mente mortal é uma receita para o desastre. As estranhas forças do outro mundo rapidamente dilaceram a consciência e deixam o coração duro e decadente.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM FEITICEIRO

Uma bolsa contendo 1d10 moedas por ***DV***, caracol do vazio de estimação, pérolas de lesma, tomo erudito mofado, bolso cheio de terra, 13 unhas enegrecidas, um coração mumificado, pergaminhos indecifráveis, cabeça encolhida, olho de vidro amaldiçoado.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Inalando uma grande fumaça do vazio
2	Pairando em um disco
3	Abrigando-se sob um guarda-chuva
4	Discutindo com sua sombra
5	Dando ordens aos seus 1d6 clones
6	Metamorfoseados em um gato

D6	... COM ...
1	Bolhas de movimento lento
2	Caracol-Mangual de montaria
3	Grimório de um gigante da tempestade
4	Escudo dourado reflexivo
5	Girassol negro em um jarro
6	Pilhas de livros flutuantes

Feiticeiro Sombrio - 1-10 DV

Arma medíocre - FOR (1 *Perto*) **dano igual aos DV**

- *Conjurador! Com uma* ***Ação*** *conjure um dos seguintes feitiços - cada feitiço possui um* ***Dado de Uso*** *para representar seu poder limitado:*

- **1º Círculo - Mísseis Mágicos** (***DU***8) - dano 4 a um alvo ***Próximo***.
- **2º Círculo - Sono** (***DU***8) - Role 1d8 para cada ***DV*** que o ***Conjurador*** possui, ***Criaturas Próximas*** com menos ***PV*** que a soma dos dados ficarão ***Paralisadas***.
- **3º Círculo - Dissipar Magia** (***DU***6) - Remove um feitiço arcano ***Próximo***.
- **4º Círculo - Bola de Fogo** (***DU***6) - 1d6 ***Criaturas Próximas*** sofrem 1d6 de dano por ***DV*** do ***Conjurador***.
- **5º Círculo - Metamorfosear** (***DU***6) - Transforma um humanoide dando-lhe a aparência de outro.
- **6º Círculo - Animar os Mortos** (***DU***4) - Cria 2d4 esqueletos ou zumbis com ***DV*** igual a metade do nível do ***Conjurador***.
- **7º Círculo - Elemental** (***DU***4) - Cria um servo elemental de qualquer tipo com 1d6 ***DV***.
- **8º Círculo - Concha Antimagia** (***DU***4) - Cancela todas as magias arcanas na área ***Próxima*** pelos próximos 10 minutos de jogo.
- **9º Círculo - Raio Desintegrador** (***DU***4) - Um objeto não-orgânico ***Próximo*** é pulverizado.
- **10º Círculo - Raio da Morte** (***DU***4) - Um alvo ***Próximo*** com menos de 50***PV*** morre e não pode ser ressuscitado.

GASTRÓPODES TELEPATAS

Uma raça ancestral de magos humanoides exploradores-espaciais, psiônicos, com cabeça de polvo - que possuem um desejo genético de consumir toda a matéria cerebral da galáxia. Seus objetivos são simples. Escravizar tudo que possua um cérebro, e então, comer estes cérebros.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM OCTÓPODE

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, veneno de lesma cerebral, jarro com fluído amniótico, serra de osso, adaga ritualística de prata, volume de escritos arcanos esotéricos, cérebro em conserva.

Escravo Lobotomizado - 3 DV

Pancada irracional - FOR (1 *Perto*) **dano 6**

- *Coragem irracional! O escravo não realiza* ***Testes*** *de* ***Moral****.*

Mago Cefalópode - 8 DV

Garras afiadas - FOR (2 *Próximo*) **dano 12**

- *Conjurador! Com uma* ***Ação*** *conjure um dos seguintes feitiços - cada feitiço possui um* ***Dado de Uso*** *para representar seu uso limitado:*

- **Rajada Psiônica** (***DU***6) - 1d4 ***Criaturas Próximas*** devem ter sucesso em um ***Teste*** de ***INT*** ou sofrerão 7 de dano.
- **Limpar a Mente** (***DU***4) - Uma ***Criatura Próxima*** deve rolar 2d6 e trocar o resultado pelo seu valor de ***INT***.
- **Raio da Dor** (***DU***4) - Uma ***Criatura Próxima*** deve ter sucesso em um ***Teste*** de ***CON*** ou sofrerá 13 de dano.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Em uma conversa unilateral
2	Lendo com afinco um tomo arcano
3	Recitando um monólogo
4	Energizando um ritual
5	Construindo um monólito
6	Transcendendo para dentro do vazio

D6	... COM ...
1	Um enxame de cérebros voadores
2	Espelhando sua imagem
3	1d6 cobaias goblins
4	Um cérebro impulsionado mecanicamente
5	Tubos com clones em fase de amadurecimento
6	Uma bomba do vazio incompleta

GNOLLS

Ferozes hienas-bestiais bípedes, conhecidas como gnolls, vivem para derramar sangue e saquear em nome de KORPUS KOSER - o deus da violência e guerra. Suas gargalhadas insanas precedem um massacre de fúria, abate, tortura e degradação - onde a misericórdia é um conceito distante e desconhecido.

Gnoll Furioso - 2 DV

Machado sujo - FOR (1 *Perto*) **dano 1**

- *Animal de Matilha! Causa 1 de dano extra para cada gnoll aliado* ***Próximo****.*

Gnoll Torturador da Matilha - 3 DV

Garras afiadas - FOR (1 *Perto*) **dano 5**

- *Mestre cruel! Uma vez por combate o torturador da matilha pode conceder para cada gnoll* ***Próximo*** *um* ***Movimento*** *livre que eles devem usar imediatamente.*

Gnoll Senhor da Guerra - 4 DV

Lança selvagem - FOR (1 *Próximo*) **dano 5**

- *Sede de Sangue! Se o senhor da guerra causar dano a uma* ***Criatura****, um gnoll aliado* ***Próximo*** *deve realizar um* ***Ataque*** *contra aquela* ***Criatura*** *em seguida.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM GNOLL

Uma algibeira contendo 1d8 moedas por ***DV***, mão decepada com anéis, bolsa com corações, 1d6 escalpos, ídolo manchado de sangue, bolsa com olhos, chifre apavorante, bandeira esfarrapada suja de sangue.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Tagarelando e rindo alto
2	Perseguindo suas caudas
3	Partindo ossos gigantes
4	Queimando uma pilha de sapatos
5	Rosnando e brigando
6	Torturando um monge

D6	... COM ...
1	Espeto giratório e corpo queimado
2	Gaiola com prisioneiros esquálidos
3	Numerosos baldes de sangue
4	Pilha de cabeças em decomposição
5	Criança em um saco de juta
6	"Nuvem" visível de pulgas

GOBLINOIDES

Os goblins crescem do profundo suor e ódio do mundo - charcos podres sem luz sob as montanhas proveem o ecossistema perfeito permitindo que o mal do mundo se condense. Cada goblin nascido é mais perverso e patético que o anterior.

Goblin Dedo Duro - 1 DV

Pernil imundo - FOR (1 *Perto*) **dano 2**
Arco negro - DES (1 *Próximo*) **dano 2**

- *Pés rápidos! Em seu primeiro* ***Turno*** *o goblin dedo duro pode se* ***Mover*** *duas vezes.*

Goblin Xamã - 1 DV

Bruxaria imunda - CON (2 *Próximo*) **dano 3**

- *Palavras malignas!* ***Criaturas*** *atingidas pelo feitiço imundo sofrem 1d4 de dano se elas se* ***Moverem*** *durante seu próximo* ***Turno****.*

Bugbear Salteador - 2 DV

Garrote - DEX (1 *Perto*) **dano 4**

- *Estrangular!* ***Criaturas*** *atingidas pelo garrote estão* ***Paralisadas*** *até que tenham sucesso em um* ***Teste*** *de* ***FOR****.*

Hobgoblin Valentão - 3 DV

Lança - FOR (1 *Próximo*) **dano 2**

- *Escudo alto! O hobgoblin pode ignorar o dano de um* ***Ataque*** *por combate.*

PESTINHAS SORRATEIROS

Quando determinar a ***Iniciativa*** envolvendo goblins, o ***Jogador*** com o ***Personagem*** que tiver o maior valor de ***DES*** rola o seu ***Teste*** de ***Atributo*** com ***Desvantagem***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM GOBLIN

Uma algibeira contendo 1d4 moedas por ***DV***, par de botas acolchoadas, escudo pequeno (+1 ***Dado de Armadura***), pássaro morto ou um totem aracnídeo, sapo venenoso, pedra de amolar, garra de esquilo.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Tentando se esconder
2	Insultando contentemente
3	Brigando por uma posse
4	Lavando-se na água suja
5	Dilacerando com tesouras
6	Procurando desesperadamente por

D6	... COM ...
1	Uma cesta de sapos gigantes
2	Um pêssego com um verme nele
3	1d4 pombos contaminados horríveis
4	Pilhas de roupas roubadas
5	Um baralho mofado de cartas de tarô
6	Cogumelos vermelhos em um jardim de fungos

HOMENS DO FUTURO MORTOS HÁ MUITO TEMPO

Astronautas mortos congelados provenientes de eras futuras, espalhados pelos ventos do vazio. Seus trajes futuristas destroçadas - vazando morte radioativa na atmosfera ***Próxima*** - imbuindo os restos negros queimados pelo vazio com uma inteligência simplista e insondável.

Astronauta Congelado - 2 DV

Punho congelado - FOR (1 *Perto*) **dano 4**

- *Nuvem tóxica!* ***Criaturas Próximas*** *sofrem 3 de dano no começo de seus* ***Turnos****.*

Fuzileiro Preso no Tempo - 3 DV

Rifle futurístico - DES (1 *Próximo*) **dano 6**

- *Células Esgotadas! Role um* ***Dado de Uso*** *de 1d4 para causar 3 de dano extra. Quando o* ***DU*** *acabar o fuzileiro explodirá causando 10 de dano a todas as* ***Criaturas Próximas****.*

EXISTÊNCIA FRÍGIDA

Se o homem do futuro for exposto a ambientes quentes por um período maior que seus ***DV*** em ***Minutos*** ele será reduzido a 0***PV***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM HOMEM DO FUTURO

Um cartão contendo 1d4 créditos futurísticos por ***DV***, 15m de tubo de plástico flexível, granadas de fótons desarmada (***DU***6), grande cristal brilhante (***DU***4), lanterna elétrica quebrada, bisturi a laser (***DU***6), flores congeladas.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Movendo-se com indiferença
2	Inertes de forma assustadora
3	Coletando amostras fluídicas
4	Atados à masmorra
5	Flutuando próximos ao teto
6	A voz de um vocoder grita "AQUECER!"

D6	... COM ...
1	Gravidade zero localizada
2	4 Trajes Futurísticos vazios
3	Uma caixa futurística quebrada piscando
4	Diversos ossos negros flutuantes
5	Uma nuvem de refrigerador de trajes
6	Um imenso imã esférico

HOMENS-LAGARTOS

Clãs de humanoides reptilianos selvagens e agressivos conhecidos como povo-lagarto habitam os lamaçais escuros e pântanos podres do velho mundo. Eles são temidos pelos seus guerreiros tribais perversos que atacam com rapidez e brutalidade, reivindicando escravos, comida e tesouros - ou pior - sacrifícios para seus deuses antigos venenosos e insondáveis.

Homem-Lagarto Guerreiro - 1 DV

Átlatl primitivo - DES (1 *Próximo*) **dano 2**

- *Sangue frio! Role os* ***PV*** *iniciais (1d8) com* ***Vantagem****.*

Homem-Lagarto Campeão - 4 DV

Espada de obsidiana - DES (2 *Perto*) **dano 8**

- *Feridas sangrentas!* ***Personagens*** *que sofrerem dano do campeão rolam todos os dados de* ***PV*** *com* ***Desvantagem*** *durante esta sessão.*

Homem-Lagarto Sacerdote de Guerra - 7 DV

Lâmina sacrifical - FOR (1 *Perto*) **dano 12**

- *Atingir o coração! Se um* ***Personagem*** *rolar 16+ quando* ***Defender*** *contra o sacerdote de guerra ele sofrerá o dobro de dano.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM HOMEM-LAGARTO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, cabeça encolhida, colar de orelhas, totem tribal, zarabatana, machado selvagem escamado, coleira de um cativo, crânio de cristal, garra dourada, colar de corais.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Lidando com cativos
2	Erguendo um ídolo terrível
3	Escondidos em um terreno ***Próximo***
4	Realizando uma animada dança tribal
5	Sacrificando e queimando corações
6	Prostrados em adoração

D6	... COM ...
1	Um eclipse solar ilusório
2	Um guerreiro da tribo rival
3	Crânios com glifos primitivos
4	Um totem sacrifical
5	Um altar de crânio de dragão
6	Grandes gaiolas de bambu

HOMENS-SAPO

Doentios e agressivos homens-sapo são mais frequentemente encontrados nos pântanos sórdidos e lamaçais fedorentos. Seus corpos flácidos e curvados suportam suas enormes e molengas cabeças de sapo, mantendo sempre uma expressão de declínio intelectual ou raiva confusa.

Saltador de Pernas de Pau - 2 DV

Lança escorregadia - DES (1 *Próximo*) **dano 3**

- *Salto gigantesco! Uma vez por combate um saltador de patas longas pode se* ***Mover*** *para um local* ***Distante****.*

Ciscador de Muco Rançoso - 4 DV

Machadinha gordurosa - DES (1 *Perto*) **dano 6**

- *Feridas sujas! Rolar 16-20 em um* ***Teste*** de ***Atributo*** *para* ***Defender*** *do* ***Ataque*** *da machadinha gordurosa causa 4 pontos de dano adicionais.*

D4	PELE VENENOSA
1	Veneno: Tenha sucesso tem um ***Teste*** de ***CON*** ou ***Ataques*** causarão ***Dano Contínuo***.
2	Pegajoso: Em rolagens pares para ***Defender***, o ***Defensor*** larga uma arma.
3	Encouraçado: O homem-sapo possui ***VA***2
4	Regeneração: Recupera ***PV*** iguais aos seus ***DV*** no começo de seus ***Turnos***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM HOMEM-SAPO

Uma algibeira contendo 1d4 moedas por ***DV***, carne podre ***DU***6, rede com um rasgo, crânios em uma corda, jarro oleoso com vaga-lumes, vitórias régias fedorentas, saco com globos oculares.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Devorando montes de lama
2	Discutindo sobre pernas de pau quebradas
3	Construindo uma cabana feita de crânios
4	Coaxando à distância
5	Arrotando nuvens de ares rançosos
6	Totalmente submersos na lama

D6	... COM ...
1	Um pântano borbulhando com vozes
2	Uma gigantesca mosca varejeira
3	Um mapa escarnificado na pele
4	Poços de lama grossa e dejetos
5	Uma blusa de linho perfeitamente branca
6	Azagaias longas envenenadas

HUMANOS

Humanos são uma espécie tribal, patriarcal e violenta de humanoides omni-teístas que podem sobreviver em qualquer ambiente, graças à sua teimosia e tenacidade. Eles também possuem um apetite voraz por recursos materiais e conflitos sangrentos.

Ralé Confusa - 1 DV

Clava - FOR (1 *Perto*) dano 1

- *Lacaio! Essa **Criatura** morre quando sofre qualquer quantidade de dano.*

Guerreiro - 2 DV

Alabarda - FOR (1 *Próximo*) dano 5

- *Durão! Uma vez por combate o guerreiro sofre metade do dano de um **Ataque**.*

Usuário de Magia - 6 DV

Cajado de Carvalho - FOR (1 *Perto*) dano 3

- *Conjurador! Com uma **Ação** conjure um dos seguintes feitiços - cada feitiço possui um **Dado de Uso** para representar seu uso limitado:*

- **Bruxaria (*DU*6)** - 6 de dano a um alvo ***Próximo***.

- **Visão Obscurecida (*DU*4)** - Uma ***Criatura Próxima*** sofre ***Desvantagem*** em sua próxima ***Ação***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM HUMANO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, grande quantidade de chaves em um molho, sanduíche de presunto, metade de um mapa, pente, grande garrafa de gin ***DU***6, peles (***VA***1), elmo furado, tomo de conhecimentos irrelevantes, I.O.U*.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Deitados sobre uma coberta de piquenique
2	Desenhando coisas em relevo
3	Montando uma barraca
4	Discutindo por diversão
5	Protegendo um baú
6	Catatônicos (lesma cerebral)

D6	... COM ...
1	Uma barricada improvisada
2	Um porco de vestido
3	Panfletos de uma lei sancionada pelo Estado
4	Um porco assado e um vestido arruinado
5	Jogo de imaginação e dados
6	Uma fogueira em brasas

**I.O.U (I Owe You): diz respeito a um "documento" de reconhecimento de dívida ou uma nota promissória.*

LODOS & LIMOS

O escoamento de componentes arcanos e subprodutos de mil anos de conjurações deixaram uma marca peculiar no ambiente. O aluvião senciente vive isolado abaixo do mundo superior, emboscando e dissolvendo aqueles desavisados ou tolos o suficiente para bisbilhotar nas sombras das profundezas.

Limo Verde Arredondado - 1 DV

Ataque Gosmento - DES (1 *Perto*) **dano 2**

- *Dividir! Quando o limo verde sofre dano ele se divide em dois, compartilhando seus* ***PV****.*

Geleia Negra - 2 DV

Respingo ardente - DES (2 *Perto*) **dano 4**

- *Banho abrasador!* ***Criaturas*** *que sofreram dano da geleia negra no* ***Turno*** *passado, sofrem o dobro de dano no* ***Turno*** *corrente por quaisquer de seus* ***Ataques*** *que acertem.*

Gosma Cinzenta - 3 DV

Dano ao DNA - CON (1 *Perto*) **dano 5**

- *Espalhar! Se um* ***Personagem*** *sofrer dano da gosma cinzenta quaisquer* ***Criaturas Próximas*** *sofrem 3 de dano.*

Cubo Gelatinoso - 4 DV

Engolfar presa - SAB (Todos *Perto*) **dano 0**

- *Dissolvido!* ***Criaturas*** *atingidas pelo engolfar presa começam a sofrer* ***Dano Contínuo****.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM LODO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, uma chave borbulhante, 1d8 obturações dentárias de ferro, uma espada curta efervescente, uma bota com um pé ainda dentro, tufos de cabelo viscoso.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Branqueando inúmeros ossos
2	Infiltrando-se por tubulações
3	Uma poça imóvel
4	Na forma de um icosaedro
5	Em formato humanoide
6	Congelado em grandes lingotes

D6	... COM ...
1	Uma grande poço de pedra e um balde
2	Um aventureiro dissolvido pela metade
3	Uma tábua de pedra entalhada
4	Uma grande panela de chumbo e concha
5	Um esqueleto de metal emaranhado
6	Uma grande poça de protoplasma

OBSCURIDADES & HORRORES

As vastas legiões de mortos-vivos obtém o poder necessário para sustentar suas vidas eternas de Dur-Dhola-Ram, o infanto-deus da morte. Antigos feiticeiros lich comandam poderosas obscuridades e horrores a serviço deste príncipe do olho negro.

Carniçal Pálido - 3 DV

Garras frenéticas - FOR (2 *Perto*) **dano 2**

- *Toque da morte!* ***Criaturas*** *feridas pelo carniçal devem ter sucesso em um* ***Teste*** *de* ***CON*** *ou serão* ***Paralisadas****.*

Inumano Faminto - 6 DV

Garras devastadoras - DES (1 *Perto*) **dano 5**

- *Toque debilitante!* ***Criaturas*** *feridas pelo inumano perdem 1d4* ***PV*** *máximos.*

Feiticeiro Lich - 10 DV

Queimadura da alma - DES (1 *Perto*) **dano 13**

- *Conjurador! Com uma* ***Ação*** *conjure um dos seguintes feitiços - cada feitiço possui um* ***Dado de Uso*** *para representar seu uso limitado:*

- **Chama da Alma** (***DU***6) - 13 de dano a 1d4 ***Criaturas Próximas*** que falharem em um ***Teste*** de ***CON***.
- **Mutilar a Carne** (***DU***4) - Uma ***Criatura Próxima*** deve escolher reduzir sua ***FOR***, ***DES*** ou ***CAR*** em 1d4.
- **Raio da Morte** (***DU***4) - Uma ***Criatura Próxima*** deve ter sucesso em um ***Teste*** de ***CON*** ou será reduzida a 0***PV***.
- **Dreno de Nível** (***DU***4) - A ***Criatura*** perde um ***Nível*** e seus benefícios relacionados.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UMA OBSCURIDADE & HORROR

Uma algibeira contendo 1d8 moedas por ***DV***, a varinha mágica original, um necronomicon incompleto, óleos e perfumes, traje fúnebre, rosas murchas, tiara de joias, caixão de vidro, sino de mão ornamentado, papel com inscrições indecifráveis, calendário lunar antigo.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Segurando uma mão decepada
2	Atravessando paredes
3	Deitados imóveis
4	Dialogando com uma fumaça de chamas
5	Se tornando corpóreos
6	Apenas uma partícula flutuante de vida

D6	... COM ...
1	Uma frágil prisão num jarro de barro
2	O fantasma de um aventureiro
3	Um afresco religioso antigo
4	2d4 sepulturas recentes
5	Um crânio dourado falante
6	Uma assembleia ritualística que distorce a mente

OCULARES FLUTUANTES

Os terríveis oculares são uma raça de seres perversos, narcisistas e totalmente loucos do Reino da Mudança. Cada um dos temíveis oculares possui sua própria motivação totalitária e desequilibrada para buscar dominação universal. Não existem duas ***Criaturas*** feitas da mudança que pratiquem o mal de maneira semelhante.

Contemplador Ocular - 1 DV por olho

Mandíbula - FOR (1 *Perto*) **dano 2 por DV**

- *Caos! Com uma **Ação** escolha um raio ocular aleatoriamente e use-o como **Ataque**.*

PODER SUPREMO

Um ocular pode realizar duas ***Ações*** a cada ***Momento/Minuto***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM OCULAR

Um baú contendo 1d10 moedas por ***DV***, componente apocalíptico, chave astral, amuleto antigo, coroa ciclópica, recipiente psíquico, meteorito, gema do mundo, fogo elemental, recipiente com gás do vazio, uma máquina do caos.

D6	RAIOS DO OLHO
1	**Raio vorpal - FOR - dano 3** por olho
2	**Raio do sono - CON** - o alvo é ***Paralisado*** por 1d4 ***Turnos***
3	**Telecinese - FOR** - força um alvo ***Próximo*** a se ***Mover***
4	**Raio imobilizador - DES** - alvo ***Próximo*** fica ***Preso*** por 1d4 ***Turnos***
5	**Dreno de nível - CON** - a ***Criatura*** perde um ***Nível***
6	**Raio da morte - CON** - um alvo ***Próximo*** é reduzido a 0***PV***

D6	ELES ESTÃO ...
1	Gargalhando sobre seus próprios planos
2	Globos oculares para fora, explorando
3	Cobertos por uma nuvem púrpura
4	Voando em círculos velozmente
5	Lançando raios oculares aleatoriamente
6	Balançando suavemente

D6	... COM ...
1	Porções de névoa verde densa
2	Uma pilha de globos oculares
3	Repositório do conhecimento
4	Sala inteira em chamas (verdes)
5	Um gatinho preto
6	Centenas de mini-olhos flutuantes

ORCS FOCINHO-DE-PORCO

Uma selvagem raça ancestral de homens-porcos bestiais glutões. O eterno apetite de cada orc pela batalha é alimentado pela sua devoção ao deus do sangue KORPUS KOSER. Isso os leva a atacar e saquear, matar, queimar e consumir tudo o que puderem - independente da ordem em que consigam fazê-lo.

Orc Porco Guerreiro - 2 DV

Lâmina perversa - FOR (1 *Perto*) **dano 2**

- *Selvagem! Se a **Rolagem de Defensa** contra a lâmina perversa for de 17-20 ela causará o dobro de dano.*

Orc Porco Furioso - 3 DV

Arma de haste afiada - FOR (1 *Próximo*) **dano 2**

- *Imparável! Quando reduzido a 0**PV**, ao invés de remover o orc furioso - mantenha-o por mais um **Momento**.*

Orc Porco Campeão - 4 DV

Lança longa - FOR (1 *Próximo*) **dano 5**
Grito de guerra - SAB (3 *Próximo*) **dano 2**

- *Alvo fácil! Escolha uma **Criatura** - todos os orcs causam +1 de dano contra ela.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ORC PORCO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, 1d6 dentes, anel de septo de grandes dimensões, malha carcomida (***VA***1), coleção de colheres retorcidas, malho de guerra quebrado, um totem de guerra sujo, bola enferrujada e corrente, 1d4 espigões de ferro, 1d3 crânios cheios com 1d6 moedas.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Falhando em acender uma fogueira
2	Realizando tarefas de forma barulhenta
3	Bêbados, brigando por
4	Empanturrando-se
5	Examinando desajeitadamente
6	Esmagando em pedaços

D6	... COM ...
1	Um goblin amarrado e ensanguentado
2	Um orc-porco xamã quase morto
3	2d4 barris de frutas podres
4	Uma vaca enfurecida - com sino
5	1d12 botas de pé esquerdo
6	Um saco de grãos mofados

POVO COGUMELO

Apesar de terem sido extintos inúmeras vezes, a recusa do povo cogumelo de ser erradicado é um feito que repousa em grande parte na sua memória genética e em sua reprodução através de esporos. Se houver calor e umidade, eles retornarão - e em maior número.

Enxame de Esporos Tóxicos - 3 DV

Gás asfixiante - CON (Todos *Perto*) **dano 2**

- *Vulnerável! Esporos tóxicos sofrem o dobro de dano de fontes baseadas em fogo.*

Cogumelo Andarilho - 5 DV

Pancada ecoante - CON (1 *Perto*) **dano 7**

- *Audição frágil!* ***Personagens*** *com* ***DES*** *maior que 12 rolam com* ***Vantagem*** *para se* ***Defender*** *do cogumelo andarilho.*

Cérebro da Colmeia Fúngica - 7 DV

Dor psíquica -SAB (1 *Próximo*) **dano 4**
Sobrecarga dos sentidos - CON (2 *Perto*) **dano 5**

- *Regeneração! O cérebro da colmeia recupera 1d4* ***PV*** *para cada cogumelo andarilho* ***Perto*** *no final de seu* ***Turno****.*

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM HOMEM COGUMELO

Uma algibeira contendo 1d4 moedas por ***DV***, uma bolsa com pequenos cadáveres humanos murchos, infecção de pele fúngica, lagartas parasitas, lascas de madeira secas, terra que recupera 1d4 ***PV*** quando aplicada sobre ferimentos.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Babando fluidos mucosos
2	Exalando esporos através das guelras
3	Perfeitamente imóveis
4	Cantando num zumbido estridente
5	Em um transe psíquico com a colmeia
6	Completamente dessecados

D6	... COM ...
1	Longos fungos tubulares brilhantes
2	Um cogumelo em formato de cachorro
3	Esporo de memória genética
4	Parede fúngica expelindo ácido
5	Um corpo humanoide dissolvido pela metade
6	Um maciço frasco de vidro

POVO ÉLFICO

Os estranhos elfos vivem de forma altaneira em seus frondosos bosques irrastreáveis, protegidos pela floresta e, por sua vez, agindo como guardiões dela - todos comandados por uma fria e bela rainha - mantendo uma corte bizarra e atemporal no coração da floresta.

Caçador Élfico - 3 DV

Arco longo - DES (1 *Longe*) **dano 7**

- *Vantagem! Se o elfo se **Mover**, e então **Atacar**, a rolagem para **Defender** é feita com **Desvantagem**.*

Elfo Dervixe da Guerra - 5 DV

Lâminas selvagens - FOR (Todos *Perto*) **dano 5**

Bufão Assassino - 7 DV

Lâmina psiônica - DES (1 *Próximo*) **dano 12**

- *Desordeiro! O elfo bufão não é afetado por rolagens de dano pares.*

Elfo Pastor Rúnico - 9 DV

Lâmina espinhosa - DES (1 *Perto*) **dano 18**

- *Conjurador! Com uma **Ação** conjure um dos seguintes feitiços - cada feitiço possui um **Dado de Uso** para representar seu uso limitado:*
- **Luz Ofuscante** (***DU***6) - 1d4 ***Criaturas Próximas*** farão todos os ***Testes*** para ***Defender*** com ***Desvantagem*** até que com uma ***Ação*** tenham sucesso em um ***Teste*** de ***CON***.
- **Caminho da Floresta** (***DU***4) - Um elfo ***Próximo*** pode se ***Mover*** para um local ***Próximo*** imediatamente.

PRECISÃO SOBRENATURAL

Uma vez por combate qualquer elfo pode forçar um oponente a rolar novamente um ***Teste*** de ***Atributo*** para ***Defender*** contra o seu ***Ataque***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ELFO

Uma algibeira contendo 1d6 moedas por ***DV***, bolotas amargas ***DU***6, broche élfico de prata, pães da floresta ***DU***12, flauta doce, 1d6 bolas de malabarismo, cartas, estatueta de ave feita de opala.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Estripando uma presa morta recentemente
2	Esperando para emboscar
3	Empoleirados numa altura incrível
4	Plantando sementes de forma cuidadosa
5	Realizando um sacrifício
6	Em um sonho febril psíquico

D6	... COM ...
1	Orbes luminosas flutuando suavemente
2	Príncipe do povo goblin
3	Corvo falante
4	Gigantesca pedra rúnica erguida
5	Gigantesco golem de pedra enterrado
6	Um cervo negro

POVO GIGANTE

Gigantes acreditam terem sido criados por elementais primordiais antes mesmo dos deuses infantis existirem. Suas emoções e caprichos são tão exageradas quanto suas formas físicas, imprevisivelmente fervendo de raiva ou congelando de tristeza - assim como as substâncias elementais brutas que compõem seus robustos corpos.

Gigante Saqueador- 5 DV

Espada enorme- FOR (1 *Próximo*) **dano 7**

Gigante Elementalista - 7 DV

Cajado elemental - FOR (2 *Próximo*) **dano 6**
Socadeira - FOR (1 *Próximo*) **dano 15**

- *Fonte de vida elemental! O gigante sofre metade do dano de fontes não-mágicas ou de natureza não-elemental.*

Gigante Forjador de Guerra- 8 DV

Malho gigante - FOR (1 *Próximo*) **dano 11**
Pisotear o chão - DES (Todos *Próximo*) **dano 0**

- *Desestabilizado!* ***Criaturas*** *que falharem em* ***Defender*** *caem ao chão e devem sacrificar seu próximo* ***Movimento*** *para se levantar.*

O LAR DO GIGANTE

Gigantes de todos os tipos possuem suas moradas em locais fantásticos e incomuns.

■ *Uma colossal bota de pedra* ■ *um castelo flutuante* ■ *sob uma ponte antiga* ■ *dentro do crânio de um titã* ■ *através de um espelho polido* ■ *uma fortaleza perdida nas montanhas* ■ *atrás de uma cascata de luz* ■ *sob o palco de um teatro* ■ *no final do arco-íris*

Gigante Marinheiro - 9 DV

Arpão - DES (1 *Longe*) **dano 12**

Gigante Chefe do Bando - 12DV

Lâmina gigantesca - FOR (1 *Próximo*) **dano 16**

- *Físico perfeito! Os dados de dano rolados contra o gigante são ignorados se a rolagem for 1 ou 2 natural.*
- *Conjurador! Com uma* ***Ação*** *o* ***Conjurador*** *pode conjurar um dos seguintes feitiços - cada feitiço possui um* ***Dado de Uso*** *para representar seu uso limitado:*

- **Pilar Elemental** (*DU*4) - 8 de dano a 1d4 ***Criaturas Próximas***
- **Arremessar Elementos** (*DU*4) - 15 de dano a uma ***Criatura Próxima***

CORPO ELEMENTAL

Todo gigante possui certos benefícios provenientes de sua herança elemental. Role ou escolha um benefício apropriado da tabela abaixo.

D6	ELEMENTO
1	**Fogo:** Causa ***Dano Contínuo*** em ***Ataques*** bem sucedidos
2	**Gelo:** ***Criaturas*** que começam seus ***Turnos Perto*** do gigante sofrem dano igual aos seus ***DV***
3	**Tempestade:** Role o dano dos ***Ataques*** do gigante com ***Vantagem***
4	**Pedra:** O gigante tem ***VA***2
5	**Nuvens:** ***Ataques*** à distância contra o gigante têm ***Desvantagem***
6	**Sombras:** Rolagens de ***Ataque*** ímpares causam somente metade do dano

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM GIGANTE

Uma algibeira contendo 1d8 moedas enormes por ***DV***, cinto feito de escudos, clava construída a partir de uma árvore, rede com gado, caneca de presa de mamute, raio congelado, sandálias maciças, punhado de elmos amassados.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Tostando uma ***Criatura*** atroz
2	Caçando por diversão
3	Intimidando uma criança camponesa
4	Cantarolando baixinho um lamento
5	Envolvidos em um duelo de três-escudos
6	Bêbados e distraídos

D6	... COM ...
1	Nuvens de chuva eternamente negras
2	Escravos élficos
3	Martelo rúnico entalhado
4	Mesa com banquete gigante
5	Objeto dourado incongruente
6	O totem de herança de seu clã

TROLLS

Surgindo em incontáveis formatos e tamanhos - trolls são um povo-gigante horrivelmente deformado e agressivo, que utilizam de suas habilidades extra-sensoriais para perseguir seus fetiches culinários cruéis e exóticos. Eles espreitam às margens das regiões selvagens esquecidas esperando que seus ingredientes viajantes venham de bandeja.

Troll de Pedra - 3 DV

Pedregulho - DES (1 *Próximo*) **dano 7**
Garras ligeiras - DES (2 *Perto*) **dano 4**

- *Estilhaçar! Quando o troll é reduzido a 0* ***PV*** *1d4* ***Criaturas*** *que estão* ***Perto*** *sofrem 2 de dano.*

Troll da Floresta - 4 DV

Tronco arrancado - FOR (1 *Perto*) **dano 9**

- *Raivoso! Quando reduzido à ½ dos* ***PV*** *máximos o troll imediatamente* ***Ataca*** *quem provocou dano nele por último.*

Troll dos Rios - 7 DV

Vômito ácido - DES (1d4 *Próximo*) **dano 6**

- *Isso queima! Vômito ácido causa* ***Dano Contínuo****, necessitando de um sucesso em um* ***Teste*** *de* ***CON*** *para interrompê-lo.*

REGENERAÇÃO CORPORAL

Um troll recupera ***PV*** iguais aos seus ***DV*** no início de seus ***Turnos*** desde que não tenha sofrido dano por fogo no ***Turno*** anterior.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM TROLL

Uma algibeira contendo 1d8 moedas por ***DV***, um crânio enegrecido, musgo medicinal raro, uma gema não polida, um colar de osso de perna/pélvis, uma grande chave de bronze, livro de receitas para cozinhar crianças, óculos quebrados.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Esmagando grandes pedras
2	Cheirando *tudo*
3	Enterrados no chão
4	Comendo grandes fardos de papel
5	Translúcido em partes
6	Transmutados em pedra

D6	... COM ...
1	Um círculo de monólitos
2	1d6 mariposas gigantes
3	Um mago amarrado e assustado
4	Velhos pertences de aventureiros
5	Um peixinho-dourado espectral
6	Dentaduras prateadas

VAMPIROS

Descendentes imortais e atemporais de uma velha maldição sanguínea de eras passadas, vampiros são movidos pela fome insaciável por sangue vivo. Seus últimos traços de humanidade restringem uma besta feroz que rasteja e arranha por dentro, lutando para tomar o controle - impulsionando-os a se alimentar e matar em um abandono hedonístico.

Escravo do Sangue - 4 DV

Unhas & dentes - FOR (2 *Perto*) **dano 4**

- *Linhagem rompida! Se o mestre vampiro do servo for morto este também é reduzido a* 0***PV***.

Mestre Vampiro - 8 DV

Garras & presas - DES (Todos *Perto*) **dano 11**

- *Drenando!* ***Criaturas*** *atingidas são* ***Paralisadas*** *até que tenham sucesso em um* ***Teste*** *de* ***CON***.

REGENERAÇÃO

Vampiros recuperam ***PV*** iguais aos seus ***DV*** no início de seus respectivos ***Turnos*** desde que não tenham sido expostos a um símbolo sagrado ***Próximo*** ou que não tenham sido ***Banidos***.

SANGUE IMORTAL

Quando reduzido a 0***PV*** - mas não for realmente morto da maneira mais apropriada nos termos da campanha - um vampiro se transformará em uma nuvem de névoa escarlate, escapando para lutar um outro dia.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM VAMPIRO

Uma algibeira contendo 1d8 moedas por ***DV***, um símbolo sagrado profanado, um medalhão (com um retrato), uma rosa negra, livro de uma antiga profecia, terra sepulcral.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Pendurados de cabeça pra baixo
2	Ajoelhados perante um altar rezando
3	"Adormecidos" - braços cruzados
4	Segurando uma cruz em chamas
5	Gargalhando e amaldiçoando a escuridão
6	Retornando da refeição

D6	... COM ...
1	3 lindas servas vampiras
2	Um bando de morcegos gigantes
3	Um caixão aveludado aberto
4	1d6 camponeses petrificados
5	Um servo horrivelmente deformado
6	Um doador de sangue hipnotizado

ZUMBIS REANIMADOS

Um fedor rastejante alerta todos os que estão ***Próximos*** para a presença desses mortos-vivos desgraçados. Zumbis cambaleiam e gemem em direção a qualquer coisa viva, qualquer vestígio de suas personalidades desapareceram - eles só existem para dilacerar, rasgar, e consumir carne.

Cadáver Miserável - 1 DV

Punho apodrecido- FOR (1 *Perto*) **dano 2**

- *Mortal?! Rolar 16+ quando* ***Defender*** *causa 1d4 de dano tanto ao o alvo quanto ao cadáver.*

Recém-Reanimado - 3 DV

Punho pútrido - FOR (1 *Perto*) **dano 3**

- *Ferida Infeccionada! Alvos sofrem* ***Dano Contínuo*** *-* ***Teste*** *de* ***CON*** *para encerrar os efeitos.*

Brutamontes Cambaleante - 5 DV

Pancada corpulenta - FOR (1 *Perto*) **dano 6**

- *Velocidade surpreendente! Faça um* ***Movimento*** *adicional a uma distância* ***Próxima*** *em* ***Momentos*** *pares.*

MIRE NA CABEÇA

Se um zumbi sofrer um acerto crítico, não role o dano - ele é reduzido a 0***PV***.

COISAS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR COM UM ZUMBI

Um vestido fúnebre arruinado, um machado cravado em seu corpo, dentes falsos, flores solenes murchas, duas moedas, livro de orações, medalhão com um retrato, bengala, adaga apunhalada nas costas, perfume, bola de futebol rasgada, anel de noivado.

D6	ELES ESTÃO ...
1	Deitados, imóveis
2	Parados e saudando
3	Interpretando uma peça (mal)
4	Algemados com correntes enferrujadas
5	Dispostos em vários jarros de vidro
6	Cobertos de óleo inflamável

D6	... COM ...
1	Um necromante morto a muito tempo
2	Grandes caixões de madeira
3	Uma tribuna com um grimório em cima
4	Vários tipos de cavaletes de tortura
5	2d6 corpos não-animados
6	Camas de ervas aromáticas

GERADOR DE MONSTROS ESTRANHOS

Estas tabelas irão ajudá-lo a criar monstros *super estranhos* que seus ***Jogadores*** nunca terão ouvido falar antes - mantenha-os em alerta!

D8	PARTE A
1	Projetado-Astralmente
2	Albino
3	Hiper-Inteligente
4	Armadura mecanizada
5	Nascido do vazio
6	Fantasma
7	Cultivado in vitro
8	Telepata

D8	PARTE B
1	Gorila de quatro braços
2	Hipnossauro
3	Homem das cavernas viajante do tempo
4	Ameba de tamanho humano
5	Água-viva caravela-portuguesa
6	Caracol de batalha
7	Enxame de mosquitos
8	Nuvem vaporosa

2D10	MAIS ESTRANHEZAS
2	Cita Shakespeare
3	Mago metamorfoseado
4	Plano principal: genocídio!
5	Possui uma aura de paz
6	Gera calor massivo
7	Fome insaciável por amor
8	Transcendendo para dentro/ fora da existência
9	Pede desculpas e super malvado
10	Só conhece a FÚRIA!!!
11	Feito de tecnologias futurísticas
12	Recém saído de estase temporal
13	Mofo amarelo cresce nele
14	Bioluminescente
15	Fala com duas vozes
16	Solitário e único de uma espécie
17	Calcula probabilidades
18	É de fato um traje robô
19	Faltando seu cérebro
20	Hospedeiro de uma magia viva

Dê à ***Criatura Dados de Vida*** baseados na história que está ocorrendo em volta da mesa - ou apenas role 1d10. Escolha alguns poderes mecânicos da seção *"Todo" Monstro*, e considere atribuí-lo algo da seção *Itens Mágicos* (p. 120).

TESOURO & ITENS MÁGICOS

TESOURO & MOEDAS

Uma regra fácil e rápida que o ***MJ*** pode adotar é declarar que para cada ***DV*** que um ***PNJ*** possuir, ele carrega consigo 1d6 moedas. Os ***Jogadores*** devem rolar os dados para determinar a quantia exata. Geralmente é divertido pegar um punhado de d6 pintados de dourado, dá-los para os ***Jogadores*** e deixá-los "contar" o tesouro que encontraram.

2D12 ITENS MÁGICOS

Moedas e joias geralmente são irrisórias quando comparadas às parafernálias bizarras e incomuns encontradas nas profundezas de masmorras e outros lugares proibidos.

2 - Bolsa de Pedras Edda DU12

Bolsa de veludo negro: *Pequenas pedras do tamanho de bolas de gude que brilham com cores vibrantes e chocantes por um* ***Momento*** *após serem quicadas.*

3 - Anel de Bronze DU6

Anel de bronze esguio: *Como uma* ***Ação*** *assopre pelo anel para criar uma bolha. Se usada como um elmo, a bolha concede oxigênio suficiente para ser respirado pelo resto da sessão. Ela estoura se 16+ for rolado em uma* ***Rolagem de Defesa****.*

4 - Botas de Migalhas de Pão

Botas de couro aconchegantes: *Quando calçadas preenchem a área* ***Próxima*** *com o cheiro de pão fresco e o usuário deixa uma trilha de migalhas enquanto se* ***Move****.*

5 - Pomada da Resistência DU6

Lata prateada de pasta espessa: *Quando aplicada na pele fornece* ***Vantagem*** *quando* ***Defender*** *contra uma fonte de dano elemental pelo resto da sessão.*

6 - Chifre de Ouvido do Ernesto

Chifre de carneiro espiralado: *Um usuário pode escutar quaisquer sons provenientes de qualquer ponto que possa ver e para o qual aponte o chifre.*

7 - Giz de Portal Negro DU6

Bastão do tamanho de uma cenoura: *Desenhar a forma de uma porta criará uma. Se houver terra sólida atrás da superfície onde está desenhada - a porta abrirá para o vazio cinzento.*

8 - Tônico do Poder

Frasco de líquido amanteigado: *Quando bebido ou ingerido com uma torrada - some 1d4 a um* ***Atributo*** *aleatório pelo resto da sessão. Depois reduza o* ***Atributo*** *na mesma quantidade na sessão seguinte.*

9 - Munição Implacável DU4

De fabricação fina & delicada: *Essa munição rola seu* ***Dado de Uso*** *com* ***Vantagem****.*

10 - Selo de Cera da Imobilização DU6

Vela de cera negra & sinete decorado com chifres: *Quando uma porta ou janela for selada com isto, é como se o feitiço Trancar tivesse sido lançado sobre ela (p.26).*

11 - Pena Cromática DU8

Pena de pavão cintilante: *Qualquer um que segurar esta pena flutua a alguns centímetros do chão, seu* ***DU*** *deve ser rolado toda vez que ele se* ***Move****.*

12 - Tônico da Absolvição Aquosa

Tubo de líquido rosa leitoso: *Transforma em pedra qualquer água que entrar em contato. Ele também transforma qualquer pedra em água - uso único.*

13 - Bolota de Apedrejamento DU4

Uma pequena bolota cinzenta: *Lançado*

*como um **Ataque** à distância. Não provoca dano - em vez disso o alvo fica **Paralisado**.*

14 - Broca Solar

Uma pequena broca à manivela: *Um buraco feito com esta broca permite que um raio de luz passe.*

15 - Caneca do Término DU4

Um caneco de prata modesto: *Qualquer um que beber dessa caneca que não seja o dono sofre 1d8 de dano e **Dano Contínuo** até passar em um **Teste** de **CON**. A caneca considera a última pessoa que a encheu como sendo seu dono.*

16 - Elixir da Vitalidade DU6

Odre de bebida picante: *beber o elixir restaura para o máximo os **PV** do bebedor, mas na próxima vez que ele rolar na tabela de **Fora de Ação** ele faz isso com **Desvantagem**.*

17 - Corrente da Contenção

Pequeno emaranhado de corrente enferrujada: *Lançada como um **Ataque** à distância, a **Criatura** que atingir está atada e fica **Paralisada** por 1d6 **Momentos**.*

18 - Membro Fantasma

Apêndice espectral brilhante: *Substitui um membro perdido e permite que o portador role novamente um **Teste** de **Atributo** toda sessão se o Membro Fantasma estiver envolvido de alguma forma na tarefa.*

19 - Pó de Frenesi DU4

Uma sacola de couro preto: *Contendo um pó pungente, vermelho vibrante. Se um punhado for lançado no ar **Criaturas Próximas** ganham **Vantagem** em **Testes** de **Atributo** para provocar dano, mas também **Desvantagem** em testes para evitar dano.*

20 - Vela Negra DU6

Vela dupla e espessa de cera negra: *Remove todas as sombras **Próximas** quando acesa.*

21 - Camisa de Mitral

Camisa de cota de malha prateada incrivelmente leve: *Conta como uma armadura de pano para propósitos de restrições de classe de armadura, tem **VA**4.*

22 - Lista de Nomes Verdadeiros

Pergaminho mofado sem-fim: *Se o pergaminho for lido por um número de **Minutos** igual ao **DV** de uma **Criatura**, seu verdadeiro nome é descoberto e por meio de sua pronúncia, o leitor ganhará controle sobre a **Criatura** por um **Dia**.*

23 - Sapo Dourado

Pequena estatueta de ouro: *Enquanto segura esse item um **Criatura** pode falar com anfíbios.*

24 - Varinha DU6

Barra simples de metal: *Quando encontrada role 1d8 - essa varinha é capaz de conjurar uma magia aleatória desse nível quando sacudida apropriadamente com uma **Ação**.*

ITENS MÁGICOS CONVENCIONAIS

Se você estiver procurando por regras convencionais para itens mágicos que possam ser usados em qualquer situação - considere as seguintes:

- ***Vantagem*** em uma rolagem de dado.
- Soma 1d4 pontos a um ***Atributo*** enquanto o item estiver sendo usado.
- Conjura uma magia com ***DU***6.
- Aumenta o ***Dado de Armadura*** dele para d8.

ITENS MÁGICOS MELHORES

Os melhores itens mágicos não fornecem bônus tediosos ou aprimoram as habilidades dos ***Personagens***, em vez disso eles oferecem aos ***Jogadores*** maneiras novas e interessantes de se interagir com o mundo - opções esquisitas e inusitadas garantem que o item será usado de novo e de novo de formas diferentes e surpreendentes.

PILHA DE TESOURO

Jogue 1d6 na tabela abaixo para cada ***DV*** que uma ***Criatura*** possuir, a soma dos dados x 10 é a quantidade de moedas encontradas na pilha de tesouro, além dos itens nos quais os dados pousaram sobre.

Mochila de explorador de mas morra *(Comum)*	**Rubi brilhante** *(Exótica)*	**Robes de seda ornados** *(Raro)*	**Pintura famosa perdida** *(Exótica)*	**Bracelete de prata** *(Comum)*	**Ametista oval** *(Raro)*	**Sapatos de grife** *(Raro)*	**Pilha de moedas élficas** *(Raro)*
Torque de ouro delicado *(Raro)*	**3d12 moedas ancestrais** *(Raro)*	**Pilha de moedas grudentas** *(Comum)*	**Louça de marfim** *(Raro)*	**Medalhão dourado de coração** *(Comum)*	**Mão desidratada de um santo** *(Raro)*	**Chave incrustada de joias** *(Exótica)*	**Anel de casamento trançado** *(Comum)*
Chifre de wyrm grandioso *(Exótico)*	**1d6 escamas douradas de dragão** *(Exótico)*	**Garrafa de fogo de veludo** *(Raro)*	**Pão da vida élfico** *(Comum)*	**Símbolo sagrado danificado** *(Comum)*	**Luneta** *(Raro)*	**Prótese dourada** *(Raro)*	**Frasco de solo abençoado** *(Comum)*
Martelo forjado por anões *(Raro)*	**Escritura de terreno sagrado** *(Exótica)*	**Fragmento de mapa do tesouro** *(Raro)*	**Pilha de moedas anãs** *(Raro)*	**Grumo de âmbar** *(Raro)*	**Capa dourada esfarrapada** *(Raro)*	**Ossos das articulações de um santo** *(Raro)*	**Sextante preciso** *(Raro)*
Pilha de moedas tortas *(Comum)*	**Espelho redondo polido** *(Raro)*	**Martelo de malaquita arranhado** *(Raro)*	**Medalhão de prata pegajoso** *(Comum)*	**Mandíbula banhada a ouro** *(Raro)*	**Anel nasal ensanguentado** *(Comum)*	**Busto de diorito riscado** *(Raro)*	**Pilha de moedas miúdas** *(Raro)*
Broto da árvore da vida *(Raro)*	**Símbolo sagrado ornamentado** *(Raro)*	**Pilha de moedas forjadas** *(Comum)*	**Dedal de paládio** *(Exótico)*	**Punhado de botões brilhantes** *(Raros)*	**Cabeça de machado patinada** *(Exótico)*	**Colar de orelhas prateadas** *(Raro)*	**Safira quadrada** *(Exótica)*
Elmo de cristal deslumbrante *(Exótico)*	**Livro raro fora de tiragem** *(Raro)*	**Pedra-da-lua redonda** *(Exótica)*	**Xícara de quartzo escorregadia** *(Raro)*	**Pilha de moedas desfiguradas** *(Comum)*	**Escudo de bambu bem-feito** *(Comum)*	**Brasão nobre ancestral** *(Exótico)*	**Jogo de tabuleiro engastado com joias** *(Raro)*
Opala não cortada *(Raro)*	**Coroa com olho cravejado** *(Exótico)*	**Estatueta de dragão** *(Raro)*	**Batedeira de manteiga de gigante** *(Raro)*	**Caixa de música mecanizada** *(Raro)*	**Taça incrustada de joias** *(Raro)*	**Topázio em forma de coração** *(Exótico)*	**Dente falso de ouro** *(Raro)*
Máscara de marfim assustadora *(Raro)*	**Pilha de moedas derretida** *(Raro)*	**1d4 Penas de fênix** *(Exótico)*	**Uma abotoadura dourada** *(Raro)*	**Uma nota promissória** *(Exótica)*	**Símbolo sagrado derretido** *(Raro)*	**Caneca de cerveja ornada** *(Comum)*	**Pilha de moedas gigantes** *(Raro)*

APÊNDICE

Ações - p.8 - Toda ***Criatura*** possui uma ***Ação*** no seu ***Turno*** que elas podem usar para interagir com o mundo e seus conteúdos.

Antecedente - p.20 - Elementos da história pregressa de um ***Personagem*** que podem ser usados para ter ***Vantagem*** em uma ***Ações*** - uma vez por sessão.

Ataque / Rolagem de Ataque - p.13 - Se um ***Personagem*** faz um ***Ataque***, o ***Jogador*** deve rolar abaixo de um ***Atributo*** determinado pelo ***MJ*** para poder causar dano a uma ***Criatura.*** Se um ***Monstro*** faz um ***Ataque*** contra um ***Personagem***, então o ***Jogador*** dele precisará ***Defender***.

Atributo - p.30 - Os seis ***Atributos*** determinam o sucesso das ***Ações*** de um ***Personagem***, rolando abaixo deles em um d20.

Banir - p.18 - Um ***Personagem*** clérigo pode usar uma ***Ação*** para ***Banir*** todas as ***Criaturas*** mortas-vivas ***Próximas***, forçando-as a se moverem para ***Longe*** no próximo ***Turno*** delas.

CAR / Carisma - p.30 - Influência e poder da personalidade.

CON / Constituição - p.30 - Resiliência e bem-estar físico.

Conjurador - p.19 - Magos e clérigos são ***Conjuradores***. Com uma ***Ação*** eles podem conjurar uma magia a partir da memória ou de um pergaminho ou livro. Alguns ***Monstros*** podem conjurar magias das listas nas páginas 26-27.

Criatura - p.8 - Refere-se à todos os seres no jogo, incluindo ***PNJs***, ***Monstros*** e ***Personagens***.

Dado de Armadura - p.13 - Um ***Jogador*** pode declarar um ***Dado de Armadura Quebrado*** para ignorar todo dano de uma fonte específica.

Dado de Dano - p.22 - Guerreiros possuem uma pilha de d6, quando eles fazem um ***Ataque*** eles podem designar cada ***Dado de Dano*** para uma ***Criatura Próxima.*** O ***Jogador*** do guerreiro deve ser bem-sucedido em um ***Teste*** de ***Atributo*** contra cada alvo para descobrir se acertou. Para cada acerto bem-sucedido o ***Dado de Dano*** designado para aquele alvo é rolado e o ***PV*** do alvo é reduzido pelo valor total.

Dano Contínuo - p.14 - Quando uma ***Criatura*** sofre ***Dano Contínuo*** ela perde ***PV*** iguais ao seu ***Nível*** no início de cada ***Turno***. Um ***Teste*** de ***Atributo*** à escolha do ***MJ*** deve ser realizado pelo ***Jogador*** no final de seu ***Turno*** para descobrir se o ***Dano Contínuo*** persiste.

Dano de Ataque - p.13 - Quanto de dano é causado aos ***PV*** quando um ***Ataque*** é bem-sucedido.

Defender / Rolagem de Defesa - p.13 - Para ***Defender*** e evitar dano um ***Personagem*** precisa ser bem-sucedido em um ***Teste*** de ***Atributo***.

DES / Destreza - p.30 - Precisão, rapidez e agilidade.

Descanso - p.18 - Depois de uma ***Hora*** de ***Descanso***, ***Jogadores*** podem rolar quaisquer ***Dados de Armadura Quebrados*** para descobrir se eles estão ***Quebrados*** permanentemente. Depois desta ***Hora Descansada*** um ***Jogador*** pode rolar um dos ***DV*** de seu ***Personagem*** e recuperar esta quantidade de ***PV***.

Para cada ***Dia*** de tempo narrativo gasto descansando - um ***Jogador*** pode rolar todos ***DV*** de um ***Personagem*** e recuperar esta quantidade de ***PV***.

Desvantagem - p.9 - Quando você for rolar um dado, role dois do mesmo tipo e o ***MJ*** escolhe o resultado a ser utilizado.

Dia - p.9 - Períodos longos de narrativa fora

de combate podem ser medidos em ***Dias*** ao invés de ***Minutos***.

Distante - p.10 - Uma medida de distância relativa no mundo, equivalente a três ***Movimentos***.

Distraído - p.14 - Um ***Personagem Distraído*** não pode realizar nenhuma ***Ação***, mas ainda pode se ***Mover*** normalmente.

DU / Dado de Uso - p.17 - Sempre que um recurso consumível é usado seu ***Dado de Uso*** deve ser rolado. Com uma rolagem 1-2 o dado é rebaixado para o dado seguinte na sequência.

DV / Dado de Vida - p.10 - Os dados rolados para determinar os ***Pontos de Vida*** máximos que uma ***Criatura*** possui, ***PNJs*** rolam d8, enquanto o ***DV*** de um ***Personagem*** é determinado por sua classe.

Enfraquecido - p.14 - Se um ***Personagem*** está ***Enfraquecido*** todos os seus ***Testes*** de ***Atributo*** são rolados com ***Desvantagem***.

FdA / Fora de Ação - p.14 - Quando um ***Personagem*** perde todos os seus ***Pontos de Vida*** o ***Jogador*** deve rolar um d6, referindo-se à tabela na página 14 para ver o que acontece.

FOR / Força - p.30 - Uma medida de tenacidade e poder físico.

Horas - p.8 - ***Turnos*** fora de combate enquanto viajando e em relativa segurança podem ser medidos em ***Horas*** ao invés de ***Minutos***.

Iniciativa - p.13 - A ordem em que ***Criaturas*** agem em combate. ***Personagens*** devem testar sua ***Destreza.*** Se forem bem-sucedidos eles agem antes de seus oponentes.

Inimigo Poderoso - p.31 - Some a diferença de valores de ***DV*** em quaisquer ***Testes*** de ***Atributo*** para ***Atacar***, ***Defender*** ou interferir com qualquer ***Criatura*** com ***DV*** maior que o ***Personagem***.

INT / Inteligência - p.30 - Uma medida de conhecimento e esperteza.

Jogador - p.6 - Uma das pessoas jogando o jogo, controlando um ***Personagem*** ou ***PJ***.

Longe - p.10 - Uma medida de distância relativa no mundo, equivalente a dois ***Movimentos***.

Luz - p.37 - Se os ***Personagens*** se encontram na escuridão absoluta com perigo presente, existe uma chance deles entrarem em ***Pânico!***

Minutos - p.8 - ***Turnos*** fora de combate são medidas abstratas propositais de aproximadamente uma dúzia de ***Minutos***.

MJ / Mestre do Jogo - p.6 - Uma pessoa assume o papel de ***MJ*** e julga imparcialmente a história, resultado de ***Ações*** e auxilia "o jogo".

Momentos - p.8 - ***Turnos*** dentro de combate são medidas abstratas propositais de aproximadamente meia dúzia de ***Momentos***.

Monstros - p.86 - ***Criaturas*** controladas pelo ***MJ***.

Moral - p.31 - Quando uma ***Criatura*** perder metade de seus ***Pontos de Vida*** o ***MJ*** deve rolar um d12, se ele rolar acima do ***DV*** da ***Criatura*** ela irá desengajar e fugir do combate ou perigo.

Movimentos - p.10 - Toda ***Criatura*** em circunstâncias normais pode se ***Mover*** para algum lugar ***Próximo*** em seu ***Turno***.

Nível - p.16 - Toda ***Criatura*** tem um ***Nível*** que determina seu ***DV***. Magias também possuem ***Níveis*** correspondentes aos ***Níveis*** dos conjuradores que podem lançá-las.

Pânico! - p.37 - Se um ***Personagem*** terminar seu ***Turno*** na escuridão completa, sob perigo potencial - como numa masmorra por exemplo - ele deve ser bem-sucedido em

um ***Teste*** de ***SAB*** ou entrará em ***Pânico!*** No começo de seu ***Turno*** um ***Personagem*** em estado de pânico deve rolar um d6 e consultar a tabela na p.38.

Paralisado - p.14 - Um ***Personagem Paralisado*** não pode se ***Mover*** ou realizar ***Ações***.

Personagem - p.8 - Cada ***Jogador*** controla um ***Personagem*** no jogo. Também referidos como ***Personagens Jogadores*** (***PJs***).

Perto - p.10 - Uma medida de distância relativa no mundo.

PNJ - p.49 - Uma ***Criatura*** controlada pelo ***MJ*** no jogo.

Preso - p.14 - Um ***Personagem Preso*** não pode se ***Mover***, mas pode realizar ***Ações*** normalmente - ele pode terminar essa complicação sendo bem-sucedido em um ***Teste*** de ***Atributo*** à escolha do ***MJ***.

Toda vez que os ***Personagens*** descobrirem uma nova porta, o ***MJ*** deve rolar um d6, se o resultado for um 1 a porta não abrirá facilmente (p.79).

Próximo - p.10 - Uma medida de distância relativa no mundo, equivalente a um ***Movimento***.

PV / Pontos de Vida - p.10 - A quantidade de dano que um ***Personagem*** pode sofrer antes de ser colocado ***Fora de Ação***. Para ***Monstros*** e ***PNJs*** é a quantidade de dano que eles podem sofrer antes de morrer.

Quebrado - p.13 - Um ***Personagem*** pode declarar que um ***Dado de Armadura*** está ***Quebrado*** e ignorar o dano total de um ***Ataque***. Quando um ***Dado de Armadura*** estiver ***Quebrado***, ele não pode ser usado para ignorar dano. Um ***Personagem*** pode recuperar ***Dados de Armadura Quebrados*** após um ***Descanso***.

Reações / Rolagem de Reação - p.31 - Se um ***MJ*** estiver incerto sobre como um ***PNJ*** ou ***Monstro*** irá tratar os ***Personagens,*** ele pode determinar a atitude deles rolando na tabela de ***Reações***.

Rolagem de Encontro Aleatório - p.32 - Role um d6 a cada 15 minutos de jogo, ou quando os ***Personagens*** chamarem atenção para si, e consulte a tabela na página 32 para determinar o que acontece.

SAB / Sabedoria- p.30 - O quão astuto e perceptivo um ***Personagem*** é.

Sobrecarregado - p.18 - Um ***Personagem*** está ***Sobrecarregado*** se ele estiver carregando mais itens do que seu ***Atributo*** de ***Força***, enquanto permanecer ***Sobrecarregado*** ele possui ***Desvantagem*** em todos os ***Testes***.

Talento - p.36 - Uma habilidade especial de um empregado ou ***PNJ***.

Teste - p.9 - Um ***Teste*** de ***Atributo***, visando rolar abaixo do valor de ***Atributo*** de um ***Personagem*** em um d20 para determinar o resultado de uma ***Ação*** ou situação.

Turno - p.8 - Toda ***Criatura*** possui um turno durante o qual pode se ***Mover*** para algum lugar ***Próximo*** e realizar uma ***Ação***.

VA / Valor de Armadura - p.13 - Concede ao usuário um ***Dado de Armadura*** para cada ponto de ***VA*** que a armadura ou escudo possuir.

Vantagem - p.9 - Quando você for rolar um dado, role dois do mesmo tipo e o ***Jogador*** escolhe o resultado a ser utilizado.

XP / Experiência - p.16 - ***Personagens*** podem ganhar um número qualquer de ***Experiências*** fazendo coisas notáveis determinadas pelo ***MJ.*** Quando eles possuírem um número de ***Experiências*** igual ao ***Nível*** deles, eles podem compartilhá-las para avançar um ***Nível***.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open GameContent shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.